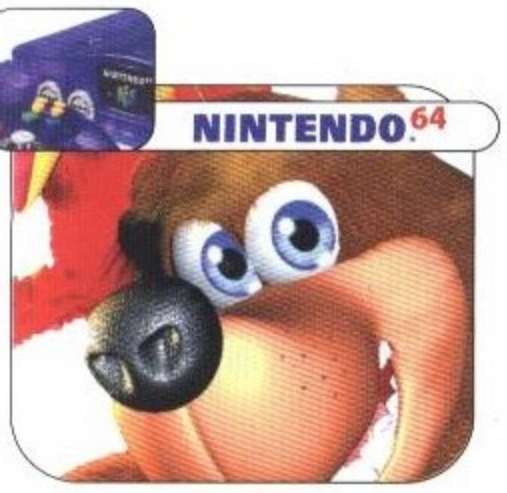
FEBRUAR 2001 | Artikel-Nr. 3200740 | Ausgabe 1/01 | Jahrgang 13

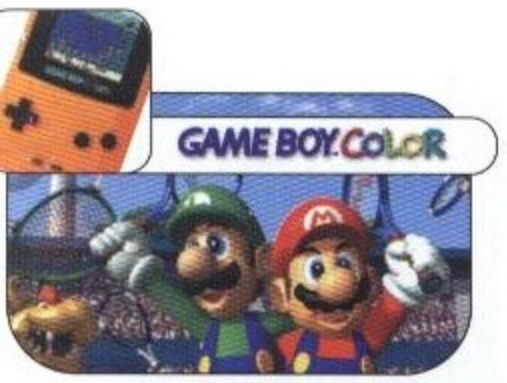
Club Nintendo®

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!



BANJO-TOOIE
Der neue Hit der Macher von Donkey Kong!

STAR WARS EPISODE I
Battle for Naboo



MARIO TENNIS
Jetzt endlich für den Game Boy

Pokémon Puzzle League™

Puzzlespass mit Ash & Co.

Immer und überall!

Steck jetzt LEGO in die Tasche! Fahr heiße Rennen. Rette die Welt und mach coole Loopings. Die neue LEGO Software für deinen Nintendo Game Boy Color macht's möglich. Da werden deine Daumen staunen.

LEGO Racers – Der totale Rennspaß!
Allein oder per Game-Link-Kabel mit deinen Freunden. Und jetzt gib Gas!

LEGO Alpha Team – Du bist ein Top-Agent und führst deine Elitetruppe im Kampf gegen den bösen Ogel.

LEGO Stunt Rally – Bauen. Flitzen. Springen. Loopen. Siegen!

®LEGO und das LEGO Logo sind eingetragene Warenzeichen. © 2000 LEGO Gruppe.

NINTENDO®, GAME BOY™ UND SIND MARKENZEICHEN DER NINTENDO CO., LTD.

Willkommen im Club

Das neue Jahr geht gleich richtig gut los: Zum Spiel des Monats kürten wir in dieser Ausgabe **Pokémon Puzzle League** für das *Nintendo 64*, in dem Ash & Co. ihre klugen Köpfchen unter Beweis stellen können. Das eindeutige Highlight für den *Game Boy Color* ist natürlich **Mario Tennis**, dem wir uns in einem Vier-Seiten-Riesentest gewidmet haben. Pokémon-Fans dürfen sich außerdem auf einen Bericht über die ersten neuen Pokémon freuen!

Ein besonderer Leckerbissen!

Dass es dieses Jahr in Sachen Videospiele richtig spannend wird, zeigt sich in unserer Reportage über Nintendos Neuheiten für 2001. Beispielsweise werden die **Goldene** und **Silberne Edition** von **Pokémon** im April erscheinen, der **Game Boy Advance** ist für den Sommer angekündigt und außerdem wären da ja auch noch **Pokémon Stadium 2** sowie viele andere Knüller ...

Neuer Look im Club

In der letzten Ausgabe hatten wir es bereits angedeutet, nun können wir das Geheimnis lüften: Pünktlich zum (echten) Jahrtausend-Wechsel haben wir das **„Club Nintendo"-Magazin** einer Frischzellenkur unterzogen und dabei zahlreiche Leseranregungen in die Tat umgesetzt. Beispielsweise wurde das Layout **moderner und übersichtlicher** gestaltet, außerdem haben wir die Heftstruktur komplett überarbeitet. Neben spannenden Reportagen, der Tipps-Hotline sowie dem **Spiel des Monats** gibt es nun für die Themen **Nintendo 64**, **Game Boy Color** und **Pokémon** komplett eigene Rubriken inklusive eigener **Charts** und des dazugehörigen **Lexikons**. In Letzterem findet ihr alle Infos zu dem jeweiligen Thema, die man wissen muss. Wir hoffen, euch gefällt der neue Look genauso gut wie uns! Schreibt uns doch einfach, was ihr von der neuen Ausgabe haltet!

Viel Spass beim Lesen!

Euer

Club Nintendo Team

NINTENDO 64

Pokémon Puzzle League ...

... ist unser Spiel des Monats.

Seite 10

GAME BOY COLOR

Mario Tennis ...

... ist der Knüller für den *Game Boy Color*!

Seite 40

Pokémon

Lugia ...

... und viele andere neue Pokémon aus der Goldenen und Silbernen Edition stellen wir in dieser Ausgabe erstmals vor.

Seite 54

Inhalt

Club

Reportagen

Mew erobert Deutschland 6
Die Neuheiten 2001 8

Pokémon

Charts 52
Lexikon 56
News 53
Die ersten neuen Pokémon 54

Tipps & Tricks Hotline

Nintendo 64

1080° Snowboarding 60
Mario Tennis 58
Mickey's Speedway USA 59
The Legend Of Zelda: Majora's Mask 59
Tony Hawk's Pro Skater 60

Game Boy Color

Buffy: The Vampire Slayer 61
Das Dschungelbuch 61
Inspector Gadget 61
Pokémon 61
Pokémon Gelbe Edition 61
San Francisco Rush 2049 60

Rubriken

Editorial 3
Inhalt 4
Leserbriefe 62
Mini-Poster ..... Heftmitte
Vorschau 65

Neuheiten 2001

Welche Hits euch in diesem Jahr erwarten, verraten wir bereits in dieser Ausgabe. Darunter befinden sich einige echte Knüller, auf die alle Nintendo-Fans schon lange warten. Allen voran natürlich der *Game Boy Advance*, die Goldene und Silberne Edition von Pokémon, Pokémon Stadium 2, Banjo-Tooie u. v. a.

Seite 8

Die neuen Pokémon

Im April ist es so weit: Die Gold- und Silber-Edition von Pokémon werden veröffentlicht! Wir stellen die ersten neuen Pokémon vor!

Seite 54

Coole Tipps!

Tipps zu aktuellen Hits für *Nintendo 64* und *Game Boy Color*!

Ab Seite 58

Pokémon Puzzle League

Nach Pokémon Stadium und Pokémon Snap erwartet euch echter Knobelspaß mit hohem Spaßfaktor.

Seite 10

Star Wars Episode I Battle for Naboo

Die legendäre Star-Wars-Saga geht weiter! Wir sind in die spannende Schlacht um Naboo gezogen und mit schicken Raumgleitern durch die Lüfte gedüst.

Seite 17

Mario Tennis

Auf dem *N64* hat Mario Tennis bereits die Charts erobert, nun steht endlich auch die gelungene *Game Boy Color*-Version auf dem Court.

Seite 42

Spiel des Monats

Pokémon Puzzle League 10

Nintendo 64

Charts 16
Lexikon 28

News

Star Wars: Battle For Naboo.....17
Indiana Jones und der Turm von Babel.....18
ExciteBike 64 20
Banjo-Tooie.....22

Tests

F1 Racing Championship.....24
Winnie Puuh: Tiggers Honigjagd 26

Game Boy Color

Charts.....30
Lexikon 50

News

Disney's The Little Mermaid II.....37
Mickey's Speedway USA.....38
Pocket Soccer 32
Walt Disney's Alice in Wonderland.....31

Tests

Buzz Lightyear 46
Die Mumie 44
Donald Duck: Quack Attack.....48
Lucky Luke 2 47
Mario Tennis 42
Micro Machines V3 45

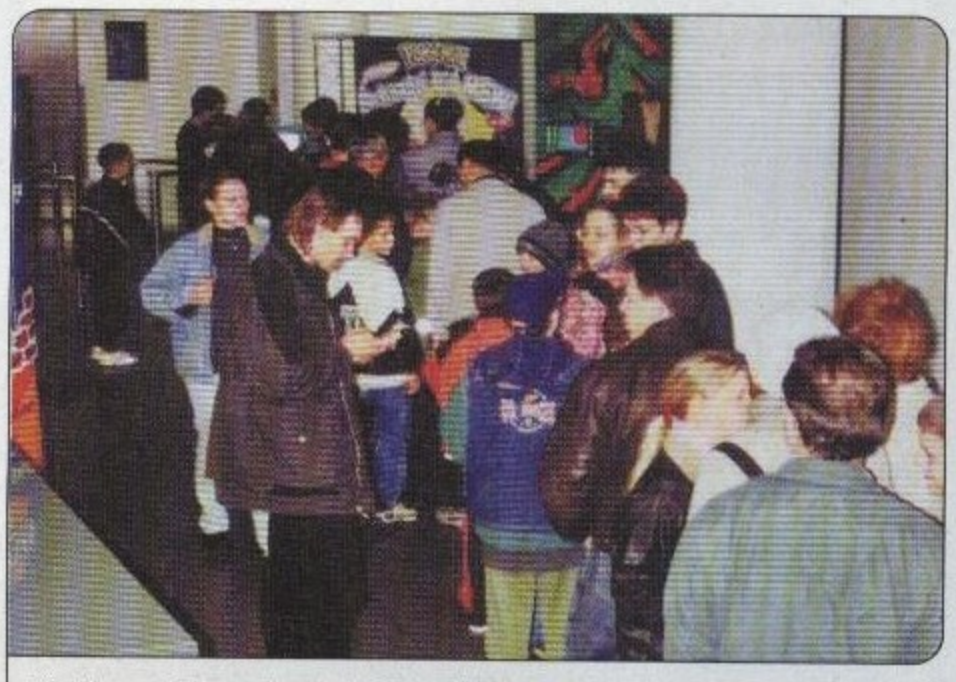
Redaktionsfax
0 60 26 - 95 03 08

Spielehotline
0190 - 00 00 00
(DM 2,95 pro Anruf)
Mo.-Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

Konsumentenberatung
0180 - 5 00 580 6
(DM 0,24 pro Minute)
Mo.-Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

Mew erobert De

Geschafft! Nintendos lang ersehnte, erste deutschlandweite Mew-Download-Aktion war ein voller Erfolg! Wir haben die Fakten für euch.



Pokémon-Fans, die sich Mew sichern wollten, mussten sich auf großen Andrang und unvermeidbare Wartezeiten einstellen. Das Anstehen lohnte aber.

Lebensgroße Pokémon-Figuren sorgten vielerorts für Ablenkung unter den geduldig wartenden Fans. Glumanda und Pikachu hatten ihren Spaß dabei.

Rechtzeitig zum vergangenen Weihnachtsfest war es endlich so weit: Vom 05. bis 20. Dezember machten gleich mehrere Nintendo-Teams insgesamt 15-mal in 13 verschiedenen deutschen Großstädten Station, um allen Pokémon-Fans, die rechtzeitig vor Ort waren, ein eigenes Mew aufs mitgebrachte Modul zu zaubern. Quer durch die Nation ging dabei die Reise der verschiedenen „Download-Manager"-Teams, die im Gepäck stets eine spezielle „Mew-Download-Maschine" als wichtigstes Zubehör hatten: In Ansbach, Berlin, Bremen, Frankfurt, Hamburg, Hamburg-Wandsbeck, Hannover, Homburg, Köln, Leipzig, München, Stuttgart und Viernheim konnten Pokémon-Fans die Nintendo-Teams an jeweils zwei Tagen treffen.

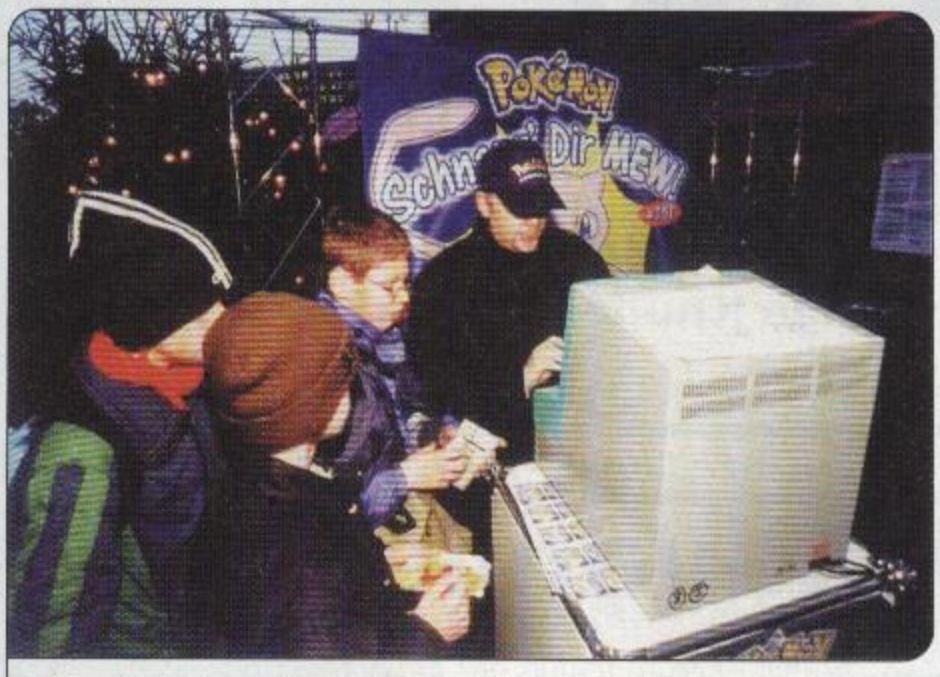
Warten auf Mew

Wo auch immer die Download-Manager dabei ihre Utensilien und Plakate aufstellten, gab es in kürzester Zeit regelrechte Menschenaufläufe durch ortsansässige Pokémaniacs und längere Wartezeiten beim Schlangestehen waren unvermeidbar. Dass aber selbst dabei keine Langeweile aufkam, dafür sorgten vielerorts lebensgroße Pokémon-Figuren wie Pikachu und Glumanda, die die Fans mit kleineren Auftritten bei Laune hielten. War man dann zu guter Letzt selbst an der Reihe, übergab man einem Download-Manager sein mitgebrachtes Pokémon-Modul (wahlweise die Rote, die Blaue oder die Gelbe Edition für den *Game Boy*) und brauchte bloß noch abzuwarten, dass nach geglücktem Herunterladen das begehrte Pokémon #151 im moduleigenen Pokédex erschien.

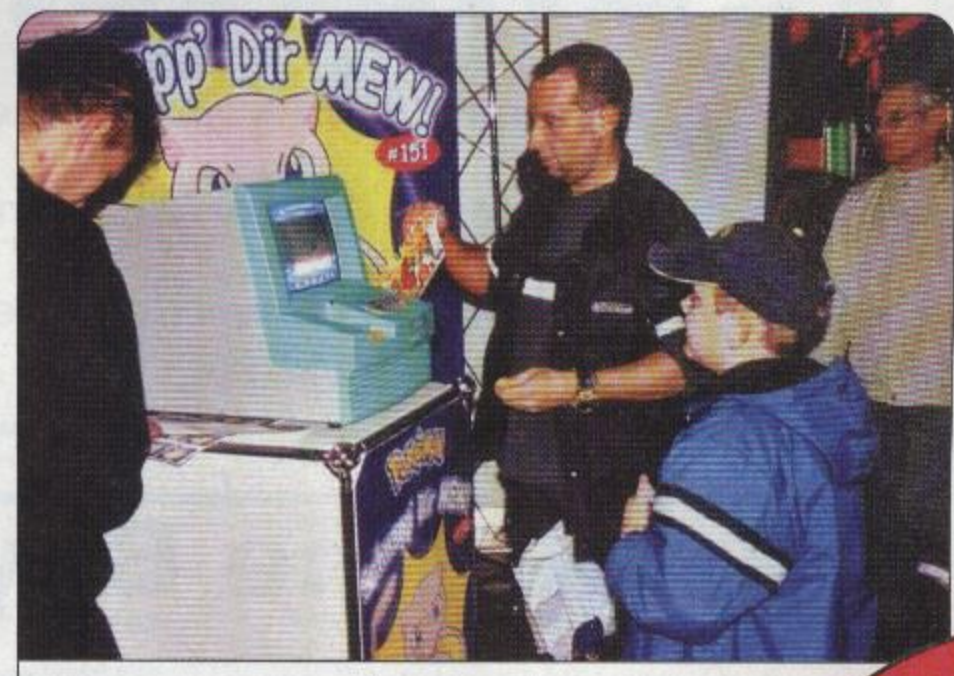
Download-Spezis helfen

Rund 100 Fans hatten sich sogar extra für den Download ein brandneues Spiel-Modul gekauft. Zuerst sah es so aus, als wäre ohne bereits gespeicherten Spielstand ein Herunterladen von Mew auf die neuen Module nicht möglich. Doch die Download-Manager konnten auch hier Abhilfe schaffen: Sie griffen den Fans sofort unter die Arme und spielten jedes jungfräuliche Modul so weit, dass selbst dort der Mew-Download problemlos klappte. Auch sonst brauchten sich Nintendos Download-Spezialisten über mangeln-

Deutschland!



Freundliche „Download-Manager" betreuten die Fans und standen natürlich auch bei allen Fragen Rede und Antwort.



Wer es zu guter Letzt bis zur Download-Maschine geschafft hatte, konnte schon bald darauf ein Mew auf seinem Modul begrüßen.

Auch Pikachu und Glumanda waren zufrieden mit der großen Resonanz der deutschen Fans.

Werbeplakate und Aufsteller kündigten an den 13 Aktionsorten den Mew-Download an.

Viele Pokémon-Fans kauften sich für den Mew-Download vorher extra ein neues Spiele-Modul.

de Arbeit wirklich nicht zu beklagen, denn das Herunterladen von Mew war ein echter Vollzeit-Job: Innerhalb der jeweils zwei Aktionstage wechselten in Bremen sage und schreibe rund 700 Mew auf die Fan-Module, in Berlin waren es deutlich über 600 und in Hamburg immerhin noch über 500. Zusammen mit den anderen Veranstaltungsorten ergab sich am Ende der Aktion eine Gesamtzahl von über 3.000 Mew-Downloads! Ein toller Erfolg, der in Zukunft vielleicht auch eine Fortsetzung finden wird...

Info: Wie Mew aufs Modul kommt ...

Für die wirklich allermeisten Fans war es ein ganz besonderer Augenblick: Zur rechten Zeit am rechten Ort konnten sie endlich ein heiß begehrtes Mew auf einem ihrer Spiel-Module in Empfang nehmen! Dazu brauchten sie lediglich ihre Rote, Blaue oder Gelbe Edition mitzubringen, auf der sich allerdings bereits ein Spielstand befinden musste, um Mew erfolgreich herunterzuladen. Hierzu musste nur das mitgebrachte Modul in den dafür vorgesehenen Schlitz der so genannten Download-Maschine gesteckt werden, und wie von Geisterhand erschien nur kurz darauf das ersehnte Mew im eigenen Pokédex. Zum weiteren Beweis des erfolgreichen Downloads konnten sich die glücklichen neuen Mew-Besitzer auch noch mit einem exklusiven „Mew Inside"-Aufkleber versorgen, der seit dem erfolgreichen Ende der Aktion auf über 3.000 deutschen Pokémon-Modulen oder *Game Boy*s prangen dürfte. Herzlichen Glückwunsch!

Wer ein Mew ergattert hatte, konnte mit dem „Mew Inside"-Aufkleber sein Modul verzieren.

In solche Download-Maschinen mussten die Fans ihr Modul stecken, um Mew zu erhalten.

Die heißesten Neuheiten für 2001

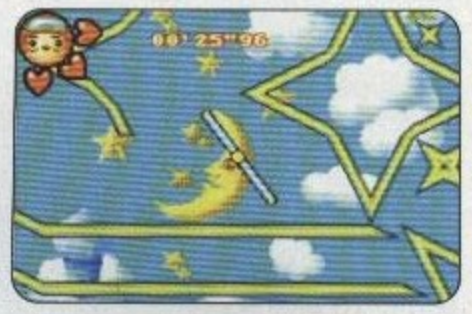
Welche spannenden Hardware-Neuheiten und Spiele-Hits Nintendo dieses Jahr für euch in petto hat, erfahrt ihr in unserem informativen Überblick:

Auch 2001 könnt ihr euch wieder über einige Knüller freuen!

GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance

Den *Game Boy Advance* wird es in mehreren Farben geben.



Im japanischen GBA-Titel Kuru Kuru Kururin bewegt man ein Stäbchen durch Labyrinthe.

Der Top-Titel Mario Kart für den *Game Boy Advance* überzeugt durch Spitzengrafik.

Im düsteren Castlevania: Circle of the Moon ist Action angesagt.

Wow! Dieses Bild von Mario Kart Advance sieht wirklich spitze aus!

Mit dem *Game Boy Advance* eröffnet Nintendo Deutschland ab Sommer 2001 die nächste Hardware-Generation für Handheld-Spielemaschinen, die von den Fans zu Recht bereits sehnsüchtig erwartet wird: Der *Game Boy Advance* ist mit 144 x 82 x 25 mm nur unwesentlich größer als ein normaler *Game Boy Color*, leistet jedoch mit seiner 32-Bit-CPU rund das 16-fache an Rechenpower (!) und besitzt einen mit 40,8 x 61,2 mm deutlich größeren Bildschirm als seine Vorgänger. Dazu kommen noch 511 (Charakter-Modus) beziehungsweise 32.768 (Bitmap-Modus) gleichzeitig darstellbare Farben, während der GBC 56 Farben gleichzeitig auf den Bildschirm darstellen kann. Doch in Zukunft steht hochauflösender Handheld-Grafik nichts mehr im Wege. Auch die mit rund 20 Stunden im Vergleich zum Vorgänger doppelt so lange Batterie-Lebensdauer des *Game Boy Advance* ist ein klarer Pluspunkt. Und angesichts der bereits angekündigten Spiele-Hits wie Mario Kart Advance, Kuru Kuru Kururin oder Mario Advance ist es kaum verwunderlich, dass das auch zu *Game Boy* und *GBC* abwärts kompatible Gerät bereits jetzt die Fans kaum noch schlafen lässt.

In den neuen Pokémon-Editionen geht's ab April rund.

Pokémon Gold/Silber

Pokémon-Fans aufgepasst: Mit der Goldenen und Silbernen Edition von Pokémon kommen im April die langerwarteten genialen Fortsetzungen der weltweit bekannten Rollenspiel-Serie nach Deutschland.

Herrlich bunte Kampf-Intros sind nur eine der Neuerungen in den kommenden Editionen.

Die neuen Module bieten neben den bisher bekannten Features auch zahlreiche neue Pokémon, Echtzeit-Handlung, verbesserte Items, neues Zubehör, eine wesentlich größere Welt und darüber hinaus noch diverse Extras mehr. Selbst wer eine der Vorgänger-Versionen schon besitzt, wird von der Goldenen und der Silbernen Edition zweifellos begeistert sein. Es versteht sich von selbst, dass die beiden Spiele sowohl auf dem *Game Boy* als auch auf dem *Game Boy Color* laufen, bei letzterem Gerät wirkt die Grafik natürlich deutlich schicker. Fazit: Die absolute Mega-Packung Spielspaß für Wochen! In der kommenden Ausgabe werden wir die Hits natürlich ausführlichst vorstellen!

INFO

Was kommt in diesem Jahr?

Bisher ohne konkreten Veröffentlichungstermin, aber immerhin mit gewissen Aussichten auf einen nicht zu späten Deutschland-Release kreisen die folgenden Titel derzeit noch in der Erscheinungs-Warteschleife. Mögliche Kandidaten für das *Nintendo 64* sind beispielsweise: Pokémon Stadium 2, Mario Party 3, Dinosaur Planet, StarCraft 64. Wohlgemerkt: Bisher sind zu keinem dieser Titel konkrete Erscheinungstermine für Deutschland bekannt, ganz im Gegensatz zu folgende Produkten, die wir in einer Übersicht zusammenfassen!

Hardware

Game Boy Color „Special Pokémon Edition"	April
N64 Clear Blue HW + Mario 64	April
Game Boy Advance	Juli

Game Boy Color

Pokémon Gold/Silber	Anfang April
Pokémon Puzzle Challenge	2. Quartal

Nintendo 64

Banjo-Tooie	April
Excitebike 64	Juni
Kirby 64	2001
Paper Mario	2001

In schwebenden Leveldesigns stellt sich der runde Held wagemutig seinen Gegnern.

Kirby startet bald auf dem Nintendo 64 durch.

Kirby 64

Beim Versuch, einen Energie-Kristall zu beschützen, zerbirst dieser in Millionen Splitter. Als rosafarbener Knuddel-Ballon sucht ihr in Kirby 64 nach den Einzelteilen. Rätsel, versteckte Specials und gefährliche Boss-Gegner verlangen dabei Köpfchen und Geschicklichkeit. Zum Glück weiß Kirby, wie er sich seiner Haut wehren muss. Spaß und Spannung sind garantiert.

Paper Mario

Rote Mütze, blaue Arbeitsmontur: Wenn das nicht Nintendos beliebter Super-Klempner ist! Ganz recht, im Rollenspiel Paper Mario streunt ihr als wasserfester Rohrverleger durch die Spielwelt, löst Rätsel, entdeckt Geheimtüren, weicht Fallgruben aus und trefft euch regelmäßig zu rundenbasierten Scharmützeln mit euren diversen Widersachern. Schlagkräftigstes Argument bei solchen Gelegenheiten ist gewöhnlich Marios Hammer, obwohl auch verschiedene Bombenarten und anderes Zubehör denselben Zweck erfüllen. Vormerken!

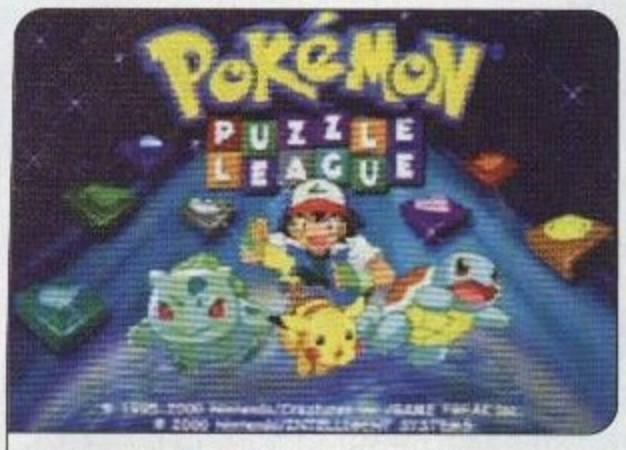
Im spannenden Rollenspiel-Abenteuer gibt es sogar verschiedenen Jahreszeiten.

In letzter Sekunde erreichten uns Bilder von zwei spektakulären Konsolen-Neuheiten: Im April erscheinen eine Special Pokémon Edition des *Game Boy Color* und eine neue Version der *Nintendo 64*-Hardware im neuen Look inklusive dem Spiel Super Mario 64.

Im April gibt es einen Game Boy im Pokémon-Look und neue N64-Hardware.

Spiel des Monats — Pokémon Puzzle League

Pokémon Puz



Wenn ihr euer Modul in das N64 schiebt, werdet ihr von diesem Start-Bildschirm begrüßt.

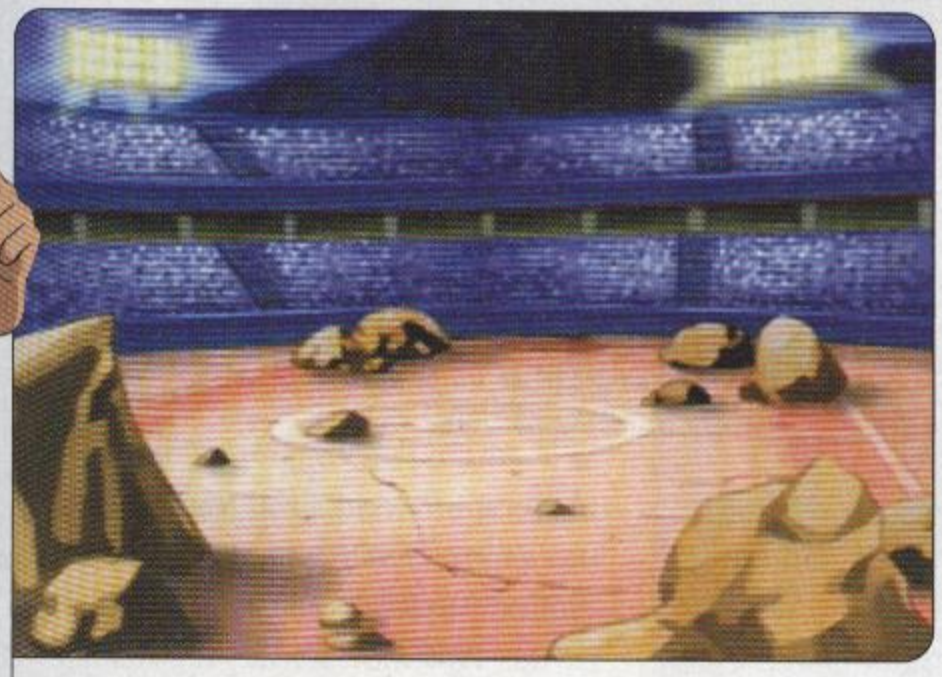
Der neueste Pokémon-Hit für das Nintendo 64 hebt die bekannte Duell-Thematik anderer Titel in eine völlig neue Dimension: In Pokémon Puzzle League triumphiert ihr nur, wenn ihr mit Köpfchen knobelt! Also ab nach Puzzle Village – worauf wartet ihr noch?

Bisher konntet ihr sie in *Game Boy*-Rollenspielen schnappen, sie im Pokémon Stadium für euch kämpfen lassen, in Pokémon Snap! fotografieren, in Pokémon Pinball per Flipperkugel jagen oder mit ihnen im Pokémon Trading Card Game zu Kartenduellen antreten: Die Spielprinzipien der diversen Pokémon-Titel bestechen seit jeher mit Vielfalt und guten Ideen! Mit dem Anfang März erscheinenden Pokémon Puzzle League wird diese Tradition nun genial fortgesetzt und ein weiteres, spannendes Genre zum Pokémon-Universum addiert: Bald könnt ihr erstmals per Puzzle-Talent Orden erringen, Arena-Leiter bezwingen und gegen die Liga der Vier antreten! Gefragt sind dabei diesmal vor allem Köpfchen und eine Portion Knobelgeschick.

Start in die Puzzle-Welt

Gleich zu Anfang entführt euch ein schönes FMV-Intro (FMV: Full Motion Video) in die Spielwelt: Ash und Pikachu entspannen gerade am Swimming-Pool, als sie einen Anruf von Professor Eich erhalten. Der Professor erzählt Ash von einem hochrangigen Puzzle-Turnier für Pokémon-Trainer, bei dem unser Held mitmachen soll. Ash lässt sich nicht lange bitten, sondern nimmt die Beine in die Hand, um zum Austragungsort des Turniers zu gelangen – und bald schon erstreckt sich „Puzzle Village" vor ihm und seinem gelben Freund. Dass hier nicht nur wie wild um den Meistertitel gepuzzelt wird, sondern daneben auch noch viele andere Dinge zu entdecken sind, sieht der Pokémon-Kenner natürlich

Puzzle League™



Die diversen Spielmodi sind mit wechselnden, gezeichneten Hintergründen gestaltet. Wenn ihr höhere Levels erreicht, ändert sich auch das Bild.

In den verschiedenen Einspieler-Runden kämpft ihr vor Pokémon-Publikum gegen die Uhr. Drei oder mehr gleichfarbige Klötzchen zerplatzen sofort.

unmittelbar am unterteilten Stadtplan von Puzzle Village: Rund um Duell- und Einspieler-Stadion gibt es eine Puzzle Universität, das Kurbad, die Marathon-Arena, die Zeitzone und die so genannte „Mimic Mansion". Aber auch ein Pokémon-Center und Professor Eichs Labor dürfen natürlich nicht fehlen. Wenn ihr euch nun aufmacht, per Analog-Stick oder Steuerkreuz die einzelnen Areale zu erkunden, werdet ihr sofort merken, welche Features sich hinter den jeweiligen Begriffen verbergen.

Puzzelnde Pokémon

Das Herzstück von Pokémon Puzzle League bilden natürlich die beiden Stadien für Duell und Einzelspiel im Zentrum des Stadtplans. Hier könnt ihr entweder gegen eure Freunde oder den Computer zum Puzzle-Wettstreit antreten: Eure Aufgabe ist dabei, mit höchster Konzentration aufsteigende Klötzchenreihen abbauen, bevor sie die Spitze eures Spielbildschirms erreichen. Hierzu sortiert ihr die bunten Puzzlesteine nach Farben, wobei jede Reihe von drei oder mehr gleichen Steinen mit einem lustigen „Plopp!" zerplatzt und neuen Raum auf dem Bildschirm schafft. Zugleich wächst natürlich

INFO

Ash und Pika wie im Fernsehen

Schon das Intro zu Pokémon Puzzle League macht ordentlich Appetit auf das Knobel-Vergnügen mit euren Lieblingshelden. Während Ash und Pikachu gemütlich mit Limo und Sonnenschirm am Schwimmbecken entspannen (Motto: „Cool by the pool"), erreicht die beiden ein wichtiger Anruf von Professor Eich: Der Pokémon-Spezialist teilt Ash mit, dass er mit seinen Pokémon an einem wichtigen Puzzle-Turnier teilnehmen soll. Zuerst sind Ash und Pika etwas sprachlos, aber dann machen sie sich schnurstracks auf zum Veranstaltungsort des Wettkampfs – und sobald die beiden Puzzle Village erreichen, startet dann das eigentliche Puzzle-Turnier. Diese gelungenen FMV(Full Motion Video)-Sequenzen bringen so die beste Pokémon-Stimmung für den oder (im Multiplay-Modus) die Spieler auf die Mattscheibe. Man fühlt sich fast wie beim Betrachten der äußerst erfolgreichen Fernseh-Serie.

Pikachu und Ash lassen am Swimming-Pool so richtig die Seele baumeln.

Bald schon schreckt ein Anruf von Professor Eich sie aus ihrer Ruhe auf.

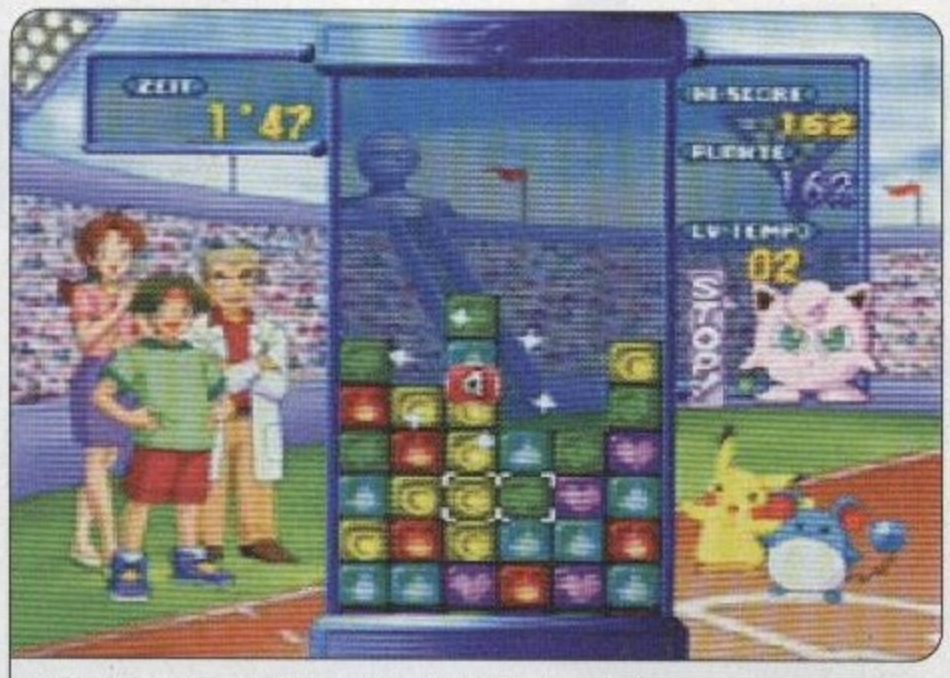
Das Angebot, ein großes Puzzle-Turnier zu besuchen, klingt sehr verlockend.

Sobald Ash und Pikachu Puzzle Village erreichen, endet die Intro und der Spaß beginnt.

Pokémon Puzzle League™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
© 2001 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

Spiel des Monats: Pokémon Puzzle League

euer Punktekonto und mit geschickten Combos (dazu lasst ihr mehrere bunte Klötzchenreihen in Serie platzen!) könnt ihr außerdem eurem jeweiligen Widersacher ordentlich Steine in den Weg legen. Aber Vorsicht: Eure menschlichen und Computer-Gegner versuchen bei euch natürlich haargenau das Gleiche! Und so richtig leicht sind die Verschiebe-Puzzles auch nicht zu meistern, denn ihr könnt immer nur zwei direkt benachbarte Klötzchen waagerecht vertauschen, um eure Reihen zu bilden. Gut, dass ihr euch vorher bei Professor Eich wertvolle Tipps geben lassen könnt: Im Labor erklärt er Schritt für Schritt die Spielregeln. Oder ihr schaut in der Mimic Mansion vorbei: Dort werden euch taktisch kluge Spielzüge vorgeführt, ihr könnt sie anschließend ausprobieren und dort später sogar ohne weitere Anleitung eure Puzzle-Technik trainieren. Besucht ihr stattdessen die Marathon-Arena, dann erlebt ihr eine Endlos-Puzzle-Partie. In der Zeitzone müsst ihr möglichst viele Punkte innerhalb eines vorgegebenen Limits schaffen und im Kurbad beaufsichtigt das Team Rocket, wie ihr sämtliche Puzzlesteine oberhalb einer bestimmten Markierungslinie löscht, um einen Level weiterzukommen. Wollt ihr Spieleinstellungen ändern, ist das Pokémon-Center die richtige



Reihen ab drei gleichen Puzzle-Klötzchen bringen beim Verschwinden Punkte. Je mehr Klötzchen zugleich platzen, umso größer euer Gewinn.

Info

Was passiert bei einem Kampf?

Habt ihr euch für einen der diversen Spielmodi entschieden, wählt ihr aus insgesamt 15 verfügbaren Trainern eure Spielfigur aus (wobei einige Charaktere erst im weiteren Verlauf des Titels zugänglich werden). Anschließend sucht der Computer oder ein menschlicher Kontrahent euren Duell-Gegner aus, der euch sofort mit abschätzigen Bemerkungen bombardieren wird. Natürlich müssen beide Kampfteilnehmer dann auch noch dasjenige ihrer drei verfügbaren Pokémon benennen, welches für sie in den Ring gehen soll. Ist die Partie gestartet, sortiert ihr, so schnell ihr könnt, die reihenweise aufsteigenden Puzzle-Klötzchen nach Farben. Drei gleiche Klötzchen über- oder nebeneinander verschwinden jeweils vom Bildschirm und bringen euch Punkte. Baut ihr sogar mehr als drei Klötzchen geschickt zusammen oder löst mit einem einzigen Spielzug gleich verschiedene Dreier-Combos aus, wird euer Gegner zusätzlich durch quer gelegte Balken blockiert. Doch Vorsicht: Ob Computer oder Mensch – auch euer Widersacher schläft natürlich nicht, sondern versucht ständig, dieselben Tricks bei euch anzuwenden.

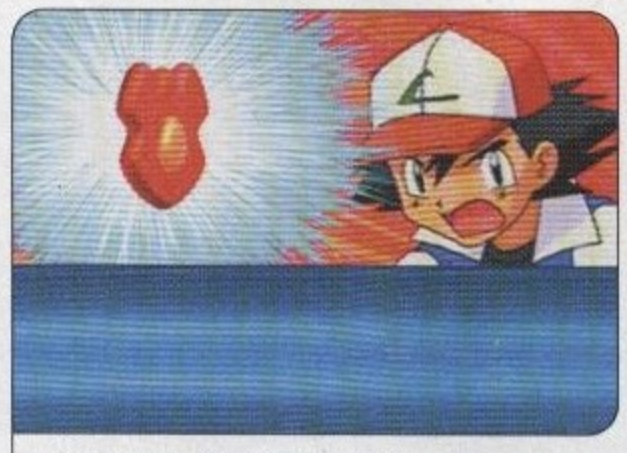
Habt ihr eure Trainer-Rolle gewählt, schwingt euer Gegner ein paar große Reden.

Vor einem Puzzle-Duell müsst ihr entscheiden, welches Pokémon für euch antritt.

Während eines Kampfes sortiert ihr die bunten Puzzle-Steine nach Farben um die Wette.

Durch Puzzle-Combos legt ihr dem Gegner Steine in den Weg – oder er euch!

Spannung garantieren auch dreidimensionale Puzzle-Partien gegen Computer oder Mensch.



Für siegreiche Einzelspieler-Runden werdet ihr mit Medaillen, hier dem Vulkanorden, belohnt.

Lasst euch nicht vom 3D-Puzzle verwirren, auch wenn es überall gleichzeitig in die Höhe wächst.

Adresse für euch. Und in der Pokémon-Universität wartet ein besonderer Leckerbissen auf alle Knobel-Fans: Hier könnt ihr mit wenigen Tasten-Klicks eure eigenen Mega-Puzzles entwerfen!

Die dritte Dimension

Die bisher aufgezählten Untermenüs und Spielmodi dürften allen Pokémon- und Tetris-Fans gleichermaßen Spaß machen. Doch die Pokémon Puzzle League bietet noch einiges mehr. So ist beispielsweise auch eine dreidimensionale Puzzle-Variante in den meisten Spiel-Modi enthalten, in denen sich die Klötzchen an der Innenwand eines Zylinders in die Höhe türmen: Während ihr auf der Vorderseite die Klötzchenberge abbaut, wachsen im Hintergrund die Reihen unbeeindruckt weiter in den Himmel. In der dritten Dimension behalten nur echte Pokémon- und Puzzle-Talente den Überblick! Mit genug Übung und den vorhandenen Lern- und Trainingsmenüs werdet ihr jedoch bald erleben, wie viel Spaß gerade die dreidimensionale Puzzelei macht. Und kommt ihr mit einer Schwierigkeitsstufe schließlich gut zurecht, dann probiert doch einfach die nächste aus: Während sich der leichte Anfänger-Modus bestens für einen Einstieg in die Pokémon-Puzzle-

INFO

Komfortable Informationen

Die Benutzerführung bei Pokémon Puzzle League ist ausgesprochen gut gelöst: Seid ihr einmal in Puzzle Village angelangt, erreicht ihr von dort jedes Spielareal mit wenigen Tasten-Klicks. Die ausführliche Erläuterung eurer Controller-Konfiguration erhaltet ihr anschließend von Professor Eich im Untermenü „Prof. Eichs Labor". Auch ein sehr nützliches Puzzle-Training für die 2D- und 3D-Duelle lässt sich anwählen und hilft nicht nur dem blutigen Anfänger schnell auf die Sprünge. Doch eigentlich gilt für Pokémon Puzzle League: Spielsteuerung und Regelwerk sind so klar und einfach gestaltet, dass ihr sie blitzschnell lernen könnt. Egal ob Trainer- oder Pokémon-Auswahl – in kürzester Zeit habt ihr das richtige Knöpfchendrücken intus und könnt vielleicht bald sogar dem Puzzle-Meister zeigen, wer hier wirklich der Meister ist!

In Puzzle Village gibt's – neben den spannenden Puzzle-Duellen – auch einiges zu entdecken.

Im Labor erklärt euch Professor Eich die Spielsteuerung und eure Controller-Belegung.

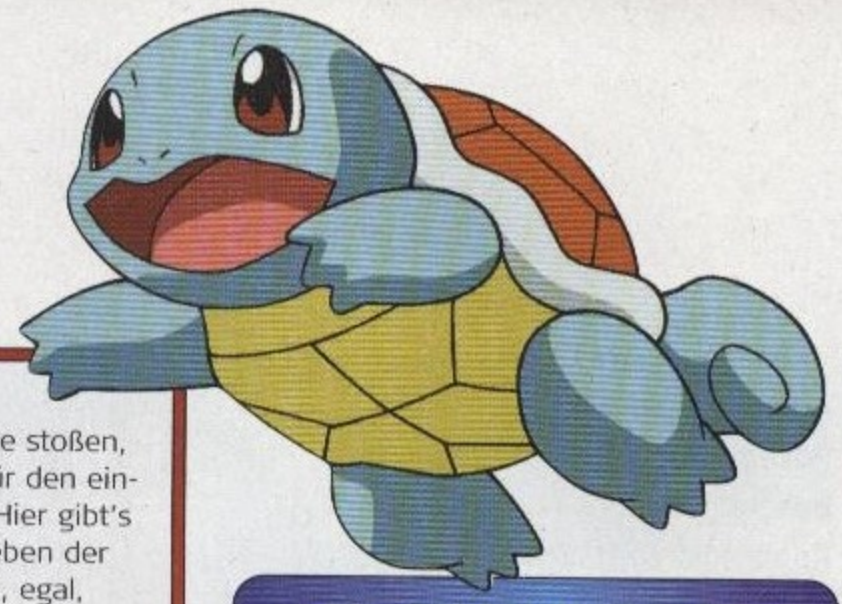
Im Laufe des Spiels kann man sich alle Charakter freispielen und mit ihnen antreten.

Jeder der aus der TV-Serie bekannten Trainer lässt seine Spezial-Pokémon antreten.

Im ausführlichen Tutorium erfahrt ihr ohne Mühe neben Basiswissen auch Profi-Techniken. Erst werden euch die Tricks schrittweise vorgeführt, anschließend könnt ihr sie selbst erproben.

Anhand von Beispielaufgaben könnt ihr in diesem Level selbst Puzzle-Lösungen austesten.

Mit fortschreitendem Schwierigkeitsgrad der Übungen ändert sich auch die Hintergrund-Grafik.



Puzzeln für Jedermann

INFO

Regelmäßig werdet ihr in Pokémon Puzzle League auf Menüpunkte stoßen, die einen leuchtend blauen Bildschirm als Hintergrund haben. Für den eingeweihten Puzzle-Spezialisten bedeutet das dann in der Regel: Hier gibt's was zu lernen für mich! So verrät euch Professor Eich beispielsweise neben der Controller-Belegung auch etliche nützliche Tipps für euren Puzzle-Erfolg, egal, ob ihr gerade erst startet oder schon Puzzle-Profi seid. Beim Training in der so genannten Mimic Mansion könnt ihr euch dagegen anhand von Beispielen weitere Puzzletricks vorführen lassen, sie eurem Lehrer Zug für Zug nachmachen und anschließend auch ohne Hilfe geschickte Spieltaktiken erproben. Die Rubrik Pokémon-Center wiederum gewährt euch Zugriff auf die aktuellen Spieleinstellungen, die ihr kinderleicht verändern könnt. In den diversen Puzzle-Modi schließlich könnt ihr eure Namen eingeben, Erfolge abspeichern oder auch eure Spielstärke und gewünschte Level-Anzahl wählen. Und im Untermenü Puzzle-Universität entwerft ihr im Handumdrehen eigene, gewagte Puzzle-Szenarien ganz nach euren individuellen Vorstellungen. Auch dies wird natürlich wiederum Schritt für Schritt erklärt. Wie man es auch dreht und wendet: Pokémon Puzzle League lässt keine Fragen offen.

Ist der TV-Schirm leuchtend blau umrahmt, gibt's für euch meist was zu lernen.

Die so genannte Mimic Mansion hält für euch ein ausgiebiges Training bereit.

Im Pokémon-Center ruft ihr unter anderem eure aktuellen Spieloptionen ab.

Abwechslsung pur! Ob Anfänger oder Profi, in diesem Spiel ist für jeden etwas dabei.

In einigen Puzzle-Modi könnt ihr vor Start der Partie ganz genau eure Kampfstärke einstellen.

Im „Kurbad" werdet ihr schon vom Team Rocket zum fröhlichen Klötzchen-Schaufeln erwartet.

Die Hintergründe, vor denen die Wettkämpfe toben, sind immer von guten Bekannten bevölkert.

Welt eignet, solltet ihr bei normalem Schwierigkeitsgrad durchaus schon einige Tricks drauf haben, um durch die Duell-Runden zu kommen. So richtig anspruchsvoll und knifflig wird es dann schließlich im Schwer-Modus, wo gewöhnlich nur die schnellsten, routiniertesten Puzzle-Cracks und Pokémon-Trainer eine Chance haben.

Typisch Pokémon?

Durch das Puzzle-Prinzip unterscheidet sich dieser Titel zwar deutlich von den meisten anderen Pokémon-Spielen, dennoch ist Pokémon Puzzle League natürlich trotzdem ein waschechtes Pokémon-Spiel.
Nicht nur, dass ihr unter den 15 wählbaren Trainer-Charakteren natürlich Ash, Misty, Rocko, das Team Rocket und viele andere alte Bekannte aus der Zeichentrickserie wiederfindet und diese jeweils ihre aus TV und Spiel-Editionen bekannten Lieblings-Pokémon ins packende Puzzle-Duell schicken. Auch eure Siege im Einspielermodus werden nach jeder Runde wieder mit den vertrauten Orden belohnt, wobei ihr zuerst gegen die acht Arenaleiter und danach gegen die Liga der Vier antreten müsst. Angesichts der lustigen Video-Sequenzen, der zusätzlichen Trainercharaktere, die ihr erst geschickt freispielen müsst, und vor allem der Option, euch eigene Puzzles zu gestalten, lässt Pokémon Puzzle League einfach keine Wünsche offen.

NINTENDO 64

Pokémon Puzzle League

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Taktik/Strategie
Spieler: 1-2
Speichern: Ja (Modulinterner Speicher)
Sprache: . . . . . Deutsch
Expansion Pak: . . . . . Nein
Rumble Pak: . . . . . Nein
Veröffentlichung: . . . . . Anfang März

Fazit

Top-Mischung aus Puzzle-Spass und Pokémon

© 1995 - 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo. © 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.

NINTENDO 64

Nintendo®

SNAP THEM ALL!

Pokémon Snap

Prof. Eich hat einen Auftrag für dich

In Pokémon Snap erwartet dich die große Pokémon Foto-Safar

Auf einer geheimen Insel leben die Pokémon noch in freier Wildnis

So hat sie noch keiner gesehen. Kannst du sie aufspüren und toll

Schnappschüsse mitbringen? Aber streng' dich an

Prof. Eich will wirklich gute Fotos sehen

Pokémon Snap – Snap them all

© 1995 - 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo. © 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.

Charts

1 (1)

Pokémon Snap

Nintendo . . . . Foto-Shooter . . . . . 1 Spieler

Die Fotosafari erfreut sich auch im neuen Jahrtausend größter Beliebtheit. Kein Wunder! Wo darf man sonst schon tolle Fotos von in freier Wildbahn lebenden Pokémon schießen?

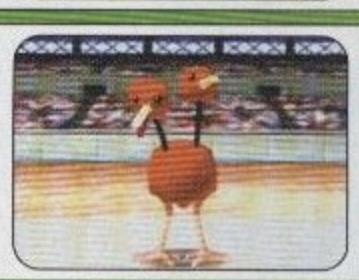
2 (-)

Zelda: Majora's Mask

Nintendo . . . . Adventure/Rollenspiel . . . 1 Spieler

Das neue Abenteuerspiel mit Link konnte auf dem zweiten Platz einsteigen. Fans spannender Adventures dürfen das Spiel mit den geheimnisvollen Masken nicht versäumen.

3 (2)



Pokémon Stadium

Nintendo . . . . Action/Rollenspiel . . . . 1-4 Spieler

Wer ist der bessere Pokémon-Trainer? Mit Pokémon Stadium auf dem N64 könnt ihr es herausfinden. Ladet eure Pokémon vom *Game Boy*-Modul runter und betretet das Stadion!

4 (6)

Mario Tennis

Nintendo . . . . Sportspiel . . . . . 1-4 Spieler

Pünktlich zum Start der *Game Boy*-Version von Mario Tennis klettert die grandiose *Nintendo 64*-Version in den Charts wieder nach oben. Kein Sportspiel macht mehr Spaß!

5 (-)

Mickey's Speedway USA

Nintendo . . . . . Rennspiel . . . . . 1-4 Spieler

Der neue Rare-Knüller macht Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing mächtig Konkurrenz. Dieses Fun-Racing-Spektakel garantiert atemberaubende Rennen im Freundeskreis.

6 (4)

Mario Party 2

Nintendo . . . . Party-Spiel . . . . . 1-4 Spieler

Traditionelle Brettspiele waren gestern, Mario Party 2 ist heute! Massenweise Mini-Spiele und knifflige Spieltische garantieren auf jeder Party Spielspaß pur!

7 (3)

Donkey Kong 64

Nintendo . . . . Action/Adventure . . . . . 1-4 Spieler

Ein echter Klassiker: Nicht nur auf dem *SNES* und dem *Game Boy* treibt der legendäre Affe sein Unwesen, sondern auch auf dem *Nintendo 64* erlebt Donkey tolle Abenteuer.

8 (7)

Ridge Racer 64

Nintendo . . . . Rennspiel . . . . . 1-4 Spieler

Eine der besten Versionen der beliebten Rennspiel-Reihe gibt es exklusiv auf dem *Nintendo 64*. Rasante Geschwindigkeit und Bonusstrecken können begeistern.

Termine

Welche tollen Spiele für das N64 jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

März

Indiana Jones und der Turm von Babel
Action-Adventure — THQ

Pokémon Puzzle League
Taktik/Strategie — Nintendo

Star Wars Episode I: Battle for Naboo
Action — THQ

Winnie Puuh: Tiggers Honigjagd
Jump & Run — Ubi Soft

Scooby Doo Classic Creep Capers
Arcade — THQ

Weitere Hits in 2001

Banjo-Tooie
Action-Adventure — Nintendo

Kirby 64
Jump & Run — Nintendo

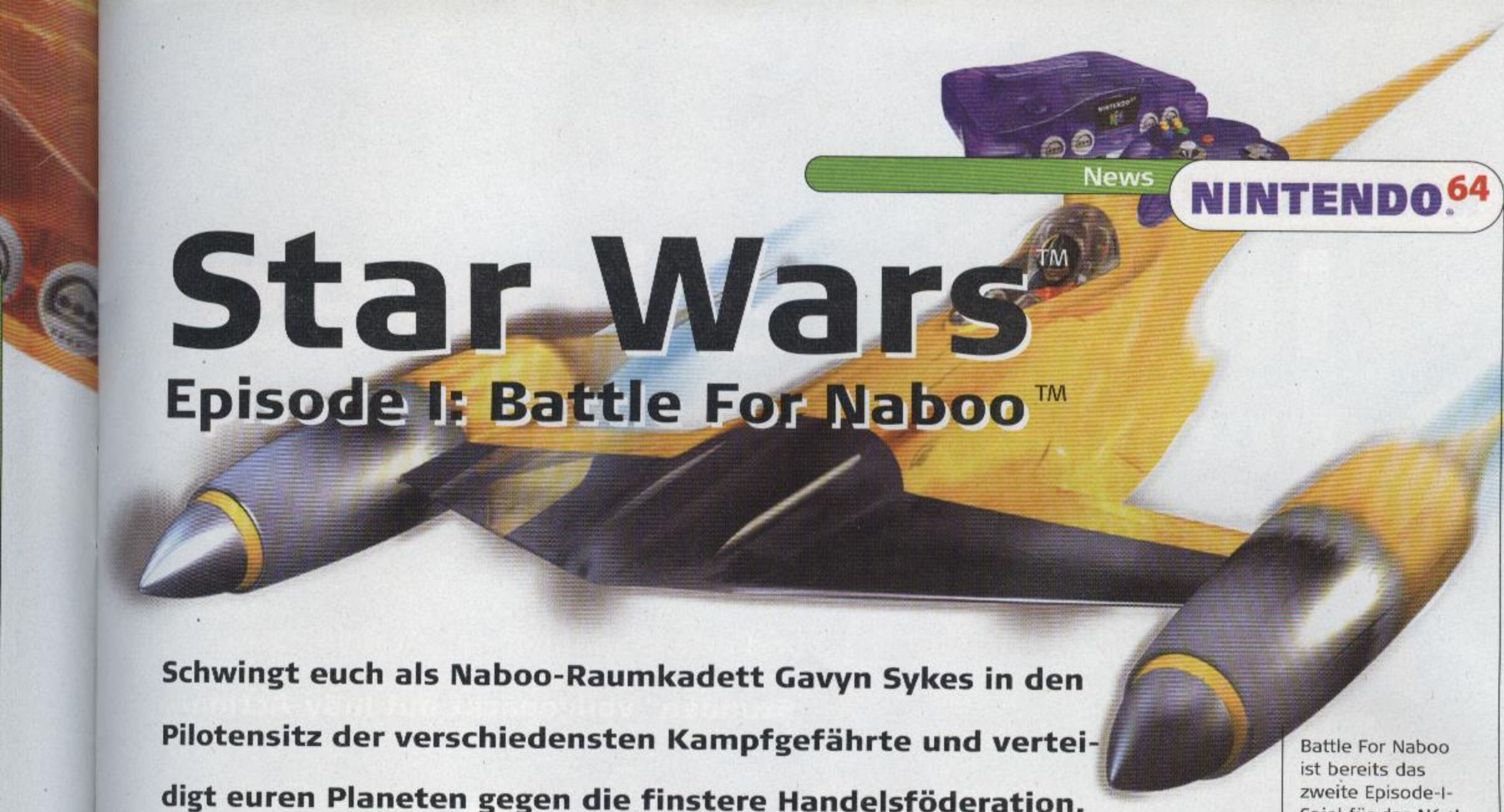
Excite Bike 64
Rennspiel — Nintendo

Paper Mario
Rollenspiel — Nintendo

Pokémon Stadium 2
Action/Rollenspiel — Nintendo

Star Wars™

Episode I: Battle For Naboo™



Schwingt euch als Naboo-Raumkadett Gavyn Sykes in den Pilotensitz der verschiedensten Kampfgefährte und verteidigt euren Planeten gegen die finstere Handelsföderation.

Battle For Naboo ist bereits das zweite Episode-I-Spiel für das N64!

Wie aus dem Kinofilm „Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung" bekannt, hält die mächtige Handelsföderation die friedliche Welt Naboo im Würgegriff: Der Planet ist abgeschottet, die Invasionstruppen besetzen Städte, kontrollieren Verkehrsknotenpunkte und inhaftieren Bewohner gleich zu Hunderten. Doch während die Machthaber der Handelsföderation schon den Sieg feiern, formiert sich der planetare Widerstand, um die drohende Niederlage in letzter Sekunde abzuwenden: In über 15 packenden Missionen zieht ihr als Raumkadett Gavyn Sykes in die Schlacht für Naboo, liefert euch kreuzgefährliche Feuergefechte mit der feindlichen Droiden-Übermacht und schaltet durch Missionserfolg neue Vehikel, Power-ups und Zusatzlevels frei. Dabei kämpft ihr neben dem N-1 Starfighter auch mit Polizeikreuzern, Naboo-Bombern, ultraschnellen Speedern und sogar gekaperten Vehikeln der Handelsföderation. Während euch in den Action-Missionen übrigens kaum Zeit zum Durchatmen bleibt, sorgen animierte Zwischensequenzen regelmäßig für Star-Wars-Feeling. Die runderneuerte Grafik-Engine des Star-Wars-Hits Rogue Squadron vollbringt dabei wahre optische Glanzleistungen, ob ihr nun auf einer Weltraum-Mission oder im größten Schneesturm auf der Oberfläche unterwegs seid. Die optimal eingesetzten Sprachsamples und Soundeffekte erzeugen darüber hinaus so lebensnahe Gefechtsstimmung, dass sich einem die Nackenhaare kräuseln. Da dank der intuitiv erfassbaren Steuerung auch blutige Anfänger sofort ins Kampfgeschehen einsteigen können, ist die kommende Star-Wars-Action-Granate ein Muss nicht nur für alle eingefleischten Episode-I-Fans.

Im blauen Polizeikreuzer rast ihr mit Affenzahn über grafisch einwandfreie Explosionen dahin.

Die diversen Gefechte, hier ein Kampfdroiden-Scharmützel, bringen tolle Action in bester Grafik.

Der wendige, kampfstarke N-1 Starfighter bildet das Herzstück von Naboos Verteidigung.

Im Kanonenboot der Handelsföderation sind auch Angriffe zu Wasser kein Problem mehr.

NINTENDO64

STAR WARS B.F.N.

Hersteller/Entwickler: THQ/ LucasArts
Genre: . . . . . Action
Veröffentlichung: . . . . . März

FAZIT

„DIESE STAR-WARS-ACTION IST DURCH NICHTS ZU ÜBERBIETEN!"

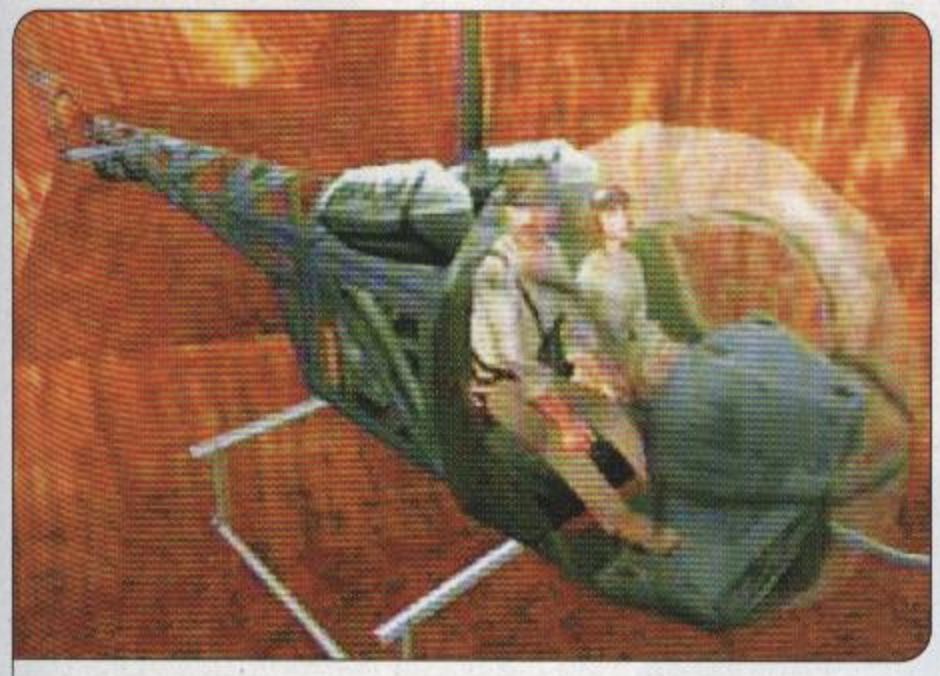
© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2000 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.

Indiana Jones™ und der Turm von Babel™

Begebt euch mit Lederhut und Peitsche auf die Jagd nach dem Turm von Babel und erlebt spannende „Archäologie-Stunden“ vollgepackt mit Indy-Action!

Der sowjetische Wissenschaftler Volodnikov und die Rote Armee sind auf der Suche nach dem legendären Turm von Babel! Diese geheime CIA-Information erreicht Dr. Jones, alias Indy, gleich zu Beginn des atmosphärisch dichten Action-Adventures. Und weiter: In Babel soll eine geheimnisumwitterte Höllenmaschine existieren, mit deren Hilfe die Rotarmisten das Tor zu einer anderen Dimension öffnen wollen. Da haben die Russen die Rechnung aber ohne Indy gemacht! Natürlich

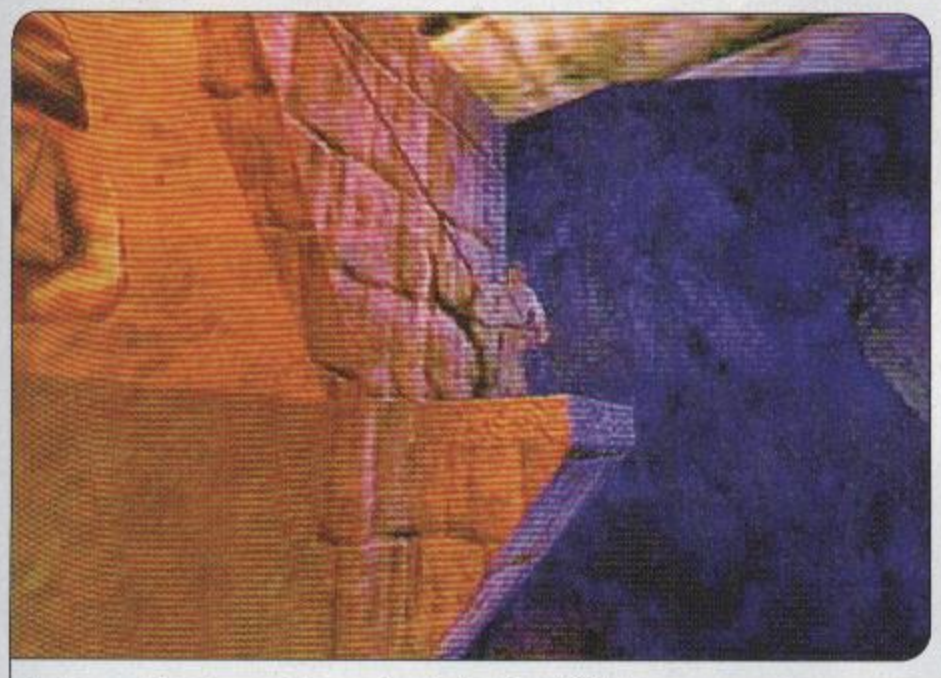
Kino-Archäologe Indiana Jones erforscht den Turm von Babel.



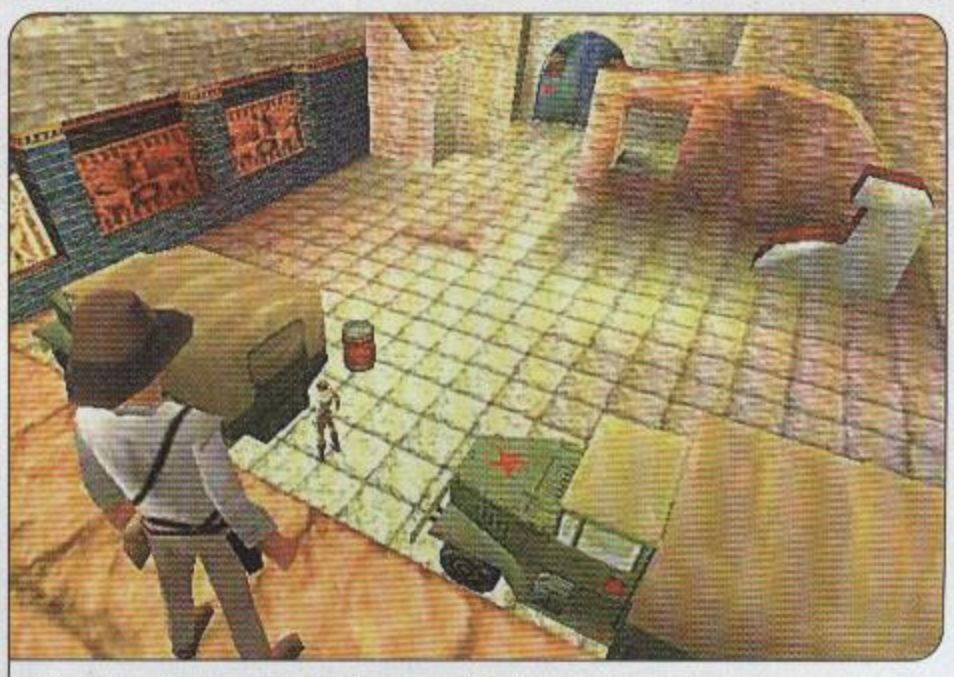
Zwischen den einzelnen Missionsabschnitten treiben animierte Sequenzen wie dieser Hubschrauberflug zum nächsten Teilabschnitt die Handlung voran.

Auch zwischen antiken Statuen und Lavaströmen bekommt es Indy auf Schritt und Tritt mit der Roten Armee zu tun. Und die Gegner zögern nicht lange.

setzt der Vollblut-Archäologe mit Cowboy-Hut und Peitsche alles daran, seinen Gegnern zuvorzukommen. Eine wilde Jagd rund um den Globus entbrennt, auf der ihr als Indiana Jones in 17 actionbepackten Kapiteln die Einzelteile des mysteriösen Dimensions-Apparates finden müsst. Neben dem ständigen Kampf mit sowjetischen Schergen, wilden Tieren, Robotern, Monstern und den bei Indy äußerst „beliebten" Schlangen gilt es, viele knifflige Rätsel zu lösen, geheimnisvolle Gruften und Tempel zu erforschen und den überall versteckten, tödlichen Fallen zu entgehen. Per Peitsche überquert ihr dabei gähnende Abgründe und wehrt euch mit Revolver, Granaten, Maschinenpistole und sogar Bazookas eurer Haut, während euch Volodnikovs Armeen im Nacken sitzen. Das auch grafisch einwandfreie Action-Adventure beschert euch eine präzise Figuren-Steuerung in Third-Person-Optik und bietet eine äußerst spannende, intelligente Handlung, die zwischen den Einzelmissionen von animierten Story-Sequenzen vorangetrieben wird: Wer Indiana Jones bereits in Film und TV-Serie mochte, wird dieses Spiel von der ersten Sekunde an lieben! Ein echter Hit von LucasArts!



Indianas Markenzeichen, die Peitsche, hilft dem Altertumsforscher in altbewährter Tarzan-Manier, tiefe Abgründe zu überwinden.



Noch beobachtet Indy das geschäftige Treiben der Soldaten nur, doch sobald er entdeckt wird, heißt es natürlich wieder: Action und Spannung pur!

Die Einzelteile der Höllenmaschine von Babel sind in fallenbewehrten Gruften versteckt.

Wenn Mauern den Forscherdrang aufhalten, steht zum Glück meist irgendwo eine hilfreiche Leiter.

NINTENDO.64

INDIANA JONES

Hersteller/Entwickler: THQ/ LucasArts
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . . März

FAZIT

„GENIALES ACTION-ADVENTURE MIT VOLLEM INDIANA-JONES-FLAIR!"

© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2000 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.

Excitebike 64

Die erfreulich üppig bestückte Neuauflage des kultigen NES-Hits Excitebike lässt euch mit qualmenden Reifen in den Himmel der Motocross-Giganten rasen.

Anspruchsvolle Motorrad-Action mit top-realistischer Fahrphysik und brillanter Grafik bietet Excitebike 64 wirklich im Überfluss: Als einer von sechs hoch dotierten Weltklasse-Fahrern geht ihr auf stattlichen 20 Pisten an den Start und kämpft euch zielstrebig an die Spitze der Motocross-Elite vor. Ob ihr euer Können auf den anfangs verfügbaren sechs Stadion-Tracks, sechs Outdoor-Strecken oder in den halsbrecherischen Stunt-Modi des Titels zeigt, bleibt dabei ganz euch selbst überlassen. Sogar eigene Pisten entwerft ihr kinderleicht mit dem integrierten Strecken-Editor. Neben Zeitfahren und Einzelrennen könnt ihr natürlich auch zu einer ganzen Motocross-Saison starten, im Wüstenrennen Sand schaufeln oder mit mörderischen Motorrad-Stunts euer Punktekonto füllen: Sämtliche Fahrkategorien aus der Motocross-Wirklichkeit sind auch im Spiel zu finden. Ein Höchstmaß an Spannung verspricht zudem der

Harte PS-Kämpfe um die Pole-Position sind auf 20 verschiedenen Pisten natürlich garantiert.

Im Spiel wählt man aus sechs Motorrad-Cracks mit ganz individuellen Stärken und Schwächen.

Wie im wirklichen Motocross-Sport geht's auch bei Excitebike 64 los!

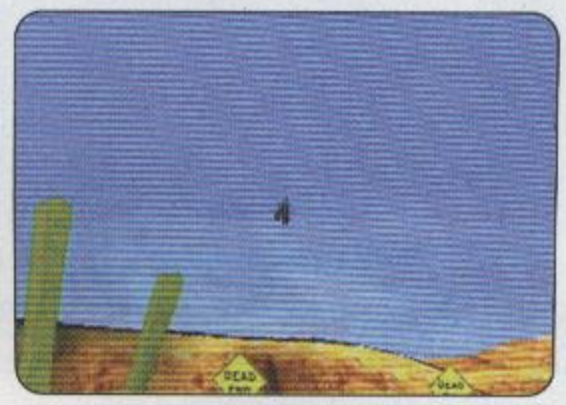
Multiplayer-Modus für bis zu vier menschliche Biker auf einmal. Besonders weite Sprünge über Schluchten und Hindernisse absolviert ihr per zuschaltbarem Turbo, dessen Extra-Power ihr jedoch umsichtig einsetzen müsst, denn letztlich entscheidet vor allem die richtige Pistentaktik über euren Rennerfolg. Mit jedem eingefahrenen Sieg werden neue, knallharte Spielstufen und weitere Strecken zugänglich, so dass Anspruch und Fahrspaß auch auf lange Sicht gesichert sind. Minispiele wie das integrierte Motorrad-Fußball oder freischaltbare Special Features wie das NES-Original von Excitebike ersticken auch abseits der Rennpiste jeden Anflug von Langeweile schon im Keim. Das beste Argument für diesen Spitzen-Motocross-Titel ist und bleibt jedoch die wirklich umwerfende Fahrphysik der Offroad-Maschinen: Rennfeeling in Reinkultur!

Vier menschliche Gegner kämpfen im Multiplay mit Ausdauer und Fahrtaktik um den Rennsieg.

INFO

Höchste Hüpfer bis zum Himmel

Motorrad-Stunts sind hochgradig gefährlich! Anders als beim gewöhnlichen Auto, verteilen sich Gewicht und Balance auf nur zwei Räder, während zugleich mehr Tempo erreicht wird als bei Skateboard, Snowboard oder BMX-Rad. Gut, dass ihr euch da in den Stunt-Modi von ExciteBike nach Herzenslust am Bildschirm austoben könnt, ohne die Folgen eines missglückten Sprungs am eigenen Leib zu erfahren. Natürlich sind auch auf den Wettkampfstrecken himmelhohe Hüpfer am laufenden Band vorprogrammiert und oft schafft ihr besonders weite Abgründe nur mit eurem eingebauten Turbo-Antrieb. In solchen Momenten kommen dann sogar die Flugeigenschaften eurer Höllenmaschinen ins Spiel: Gleichgewichtssinn und ein Händchen für Luftakrobatik sind hier äußerst gefragt. Mit etwas Übung erledigt ihr bald Luftkapriolen wie die Weltmeister – und könnt euch anschließend im Replay ganz risikolos an den mörderischsten Hüpfern so richtig satt sehen.

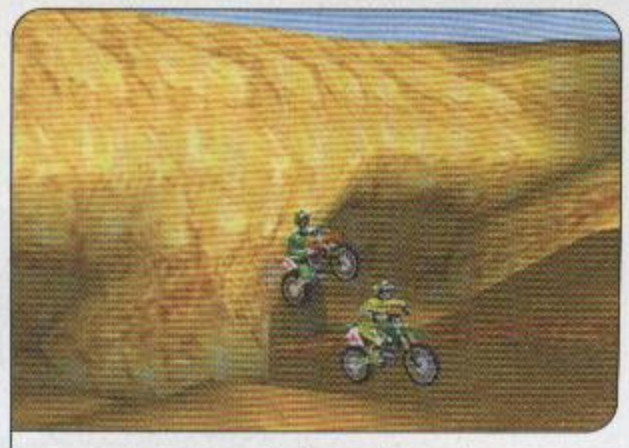


Über klaffende Canyons fliegt ihr himmelhoch mit Extra-Turbo-Power.

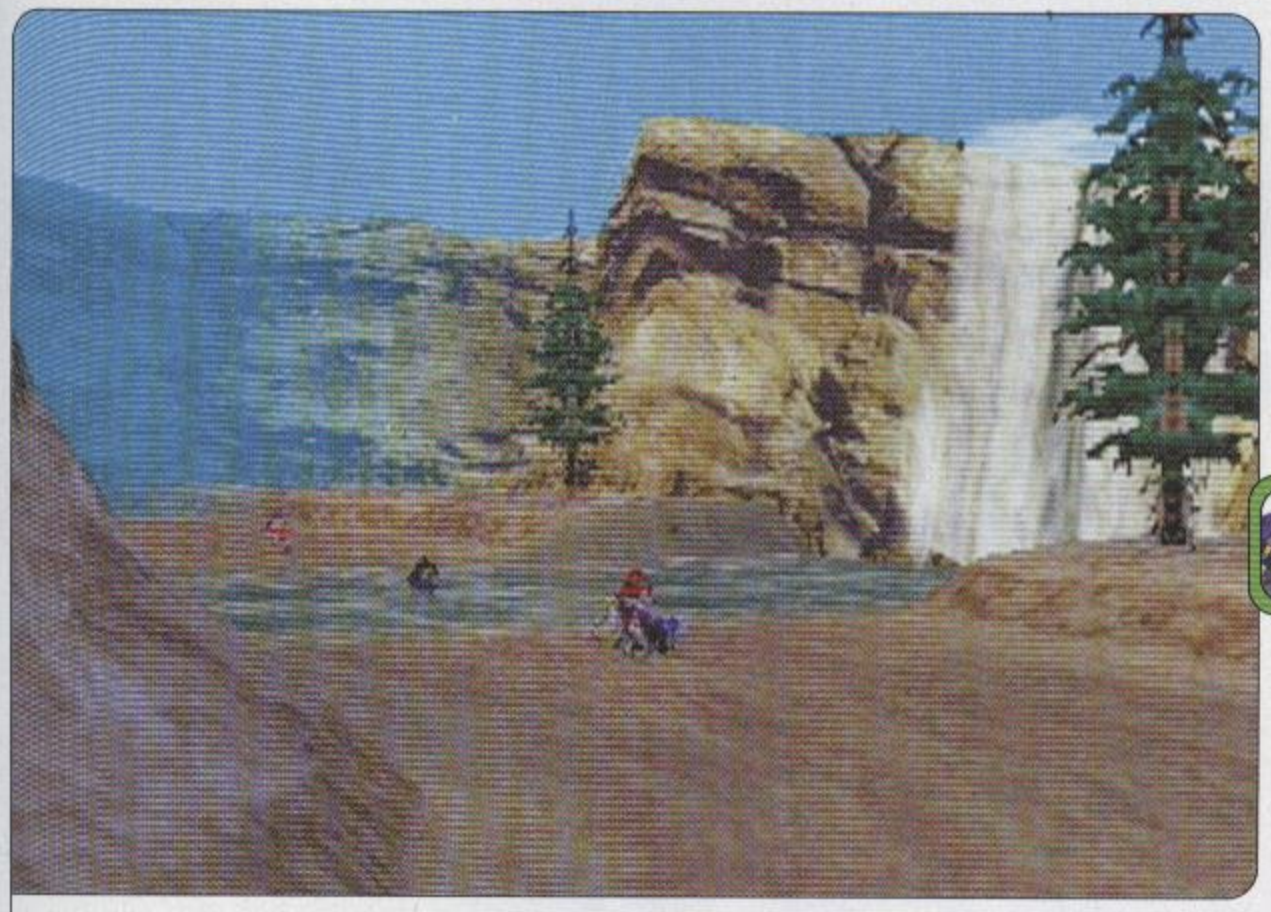
In den Stunt-Modi erlebt ihr eure Sprünge aus mehreren Perspektiven.

Beim Wüstenrennen auf Lagerfeuer-Jagd lasst ihr das Motorrad hüpfen.

Wer die Maschine nicht gut kontrolliert, steigt beim Stunt schon mal ab.



Sprungschanzen haben's in sich: Die Maschinen sind fast so oft in der Luft wie am Boden.



Die Outdoor-Rennen führen durch wahrhaft bombastische Naturszenarien in bester Grafik-Qualität, deren fahrerischen Anspruch auch der Motocross-Profi nicht unterschätzen sollte.

NINTENDO 64

Excitebike 64

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Rennspiel
Veröffentlichung: . . . . . 2. Quartal

Fazit

„Das beste Motorrad-Rennspiel für euer Nintendo 64"

Excitebike™ 64
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2000, 2001 Nintendo. All rights reserved.

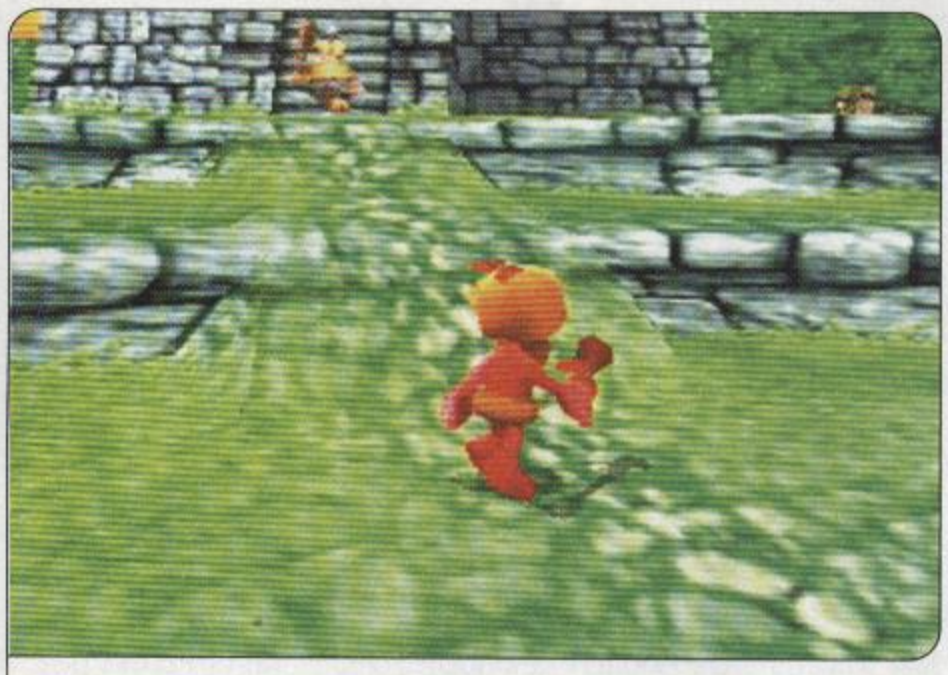
Banjo-Too

Das Gute wird noch besser. Der purzelige Bär und der freche Vogel gehen erneut auf eine Erkundungs-tour der Extraklasse.

Manchmal kommen sie wieder. Dachten wir noch alle, dass am Ende von Banjo-Kazooie die böse Hexe Gruntilda ein für alle Mal entsorgt wäre, da feiert die miese Minna auch schon ihr Comeback. Mit einer streng geheimen Lebens-energie-Absaug-Maschine sollen ganze Landstriche ausgesaugt werden, um mit der ange-

Da sind sie wieder! Das dynamische Duo gibt sich bes-ser als je zuvor.

oie



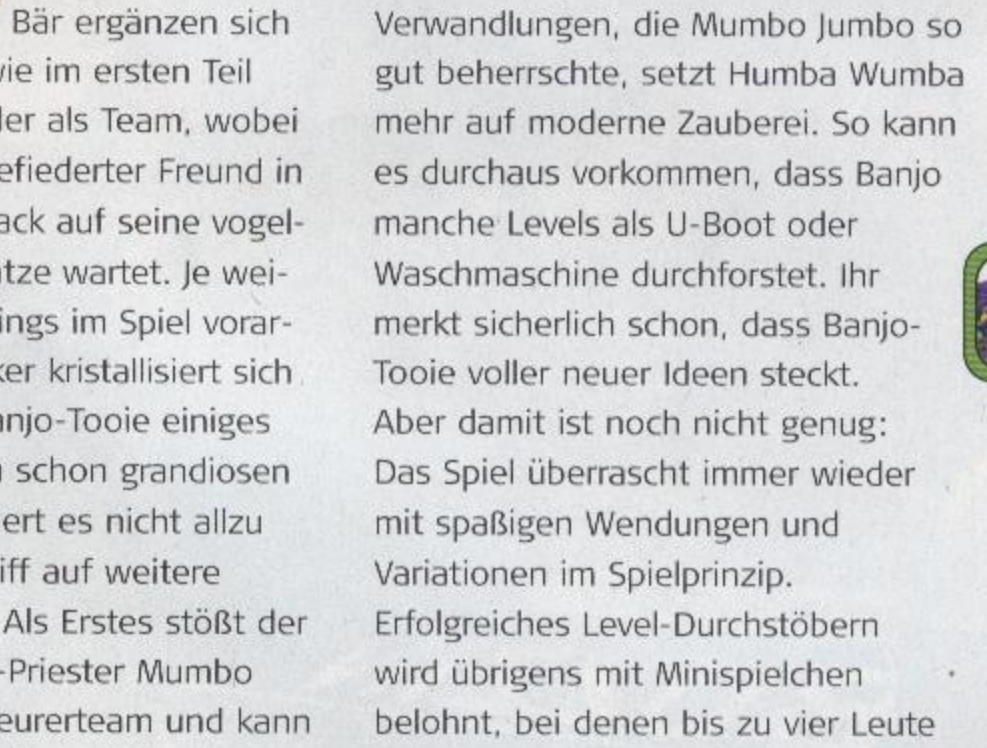
Zum ersten Mal könnt ihr auch den erfahrenen Voodoo-Priester Mumbo Jumbo, der auch schon in Teil 1 auftrat, durch die Landschaft steuern.

Heggy, die Henne, sucht verzweifelt ihr Ei. Das scheint mir fast ein Fall für Kazooie zu sein.

Wege zu neuen Welten müssen erst in einem spaßigen Minispiel erpuzzelt werden.

Schon kurz nach Spielbeginn stellt sich euch Gruntildas buckliger Diener in den Weg.

sammelten Energie das böse Kräuterfräulein dem ureigenen Schönheitsideal näher zu bringen. Dass dabei natürlich auch die Natur draufgeht und sämtliche zufällig anwesenden Passanten zu Zombies werden, kümmert sie nicht. Jetzt schlägt die Stunde des bewährten Helden-Doppelpacks Banjo und Kazooie. Der Vogel und der Bär ergänzen sich wie im ersten Teil wieder als Team, wobei unser gefiederter Freund in Banjos Rucksack auf seine vogelspezifischen Einsätze wartet. Je weiter ihr euch allerdings im Spiel vorarbeitet, desto stärker kristallisiert sich heraus, dass in Banjo-Tooie einiges mehr steckt als im schon grandiosen Vorgänger. So dauert es nicht allzu lange, bis ihr Zugriff auf weitere Spielfiguren habt. Als Erstes stößt der bekannte Voodoo-Priester Mumbo Jumbo zum Abenteurerteam und kann durch seine magischen Fähigkeiten verschlossene Passagen öffnen oder gigantische Steinstatuen zum Leben erwecken. In Banjo-Kazooie war der nette Magier ja noch für diverse Verwandlungen der Hauptfiguren zuständig. Diesen Job hat jetzt die Indianerin Humba Wumba übernommen. Im Gegensatz zu den tierischen Verwandlungen, die Mumbo Jumbo so gut beherrschte, setzt Humba Wumba mehr auf moderne Zauberei. So kann es durchaus vorkommen, dass Banjo manche Levels als U-Boot oder Waschmaschine durchforstet. Ihr merkt sicherlich schon, dass Banjo-Tooie voller neuer Ideen steckt. Aber damit ist noch nicht genug: Das Spiel überrascht immer wieder mit spaßigen Wendungen und Variationen im Spielprinzip. Erfolgreiches Level-Durchstöbern wird übrigens mit Minispielchen belohnt, bei denen bis zu vier Leute gleichzeitig teilnehmen können. Ein Extragrund, sich besonders anzustrengen und wirklich jeden Winkel der Spielwelt zu durchsuchen, was bei dem riesigen Umfang dieses Abenteuers gar nicht mal so leicht ist. Wir freuen uns jedenfalls schon auf ein Wiedersehen mit dem Heldenduo, das wirklich fest zusammenhält.



Einmal tief einatmen und dann geht das dynamische Duo baden. Unter Wasser gibt es nämlich jede Menge zu erforschen.

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE

Hersteller: . . . . . Rare
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . . 2. Quartal

FAZIT

EXTRAPUTZIGES ACTION-ADVENTURE MIT PRIMA SPASS-GARANTIE

Banjo-Tooie™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo/Rare. Game by Rare.
Rareware logo is a trademark of Rare.
© 2001 Nintendo.

F1 Racing Championship

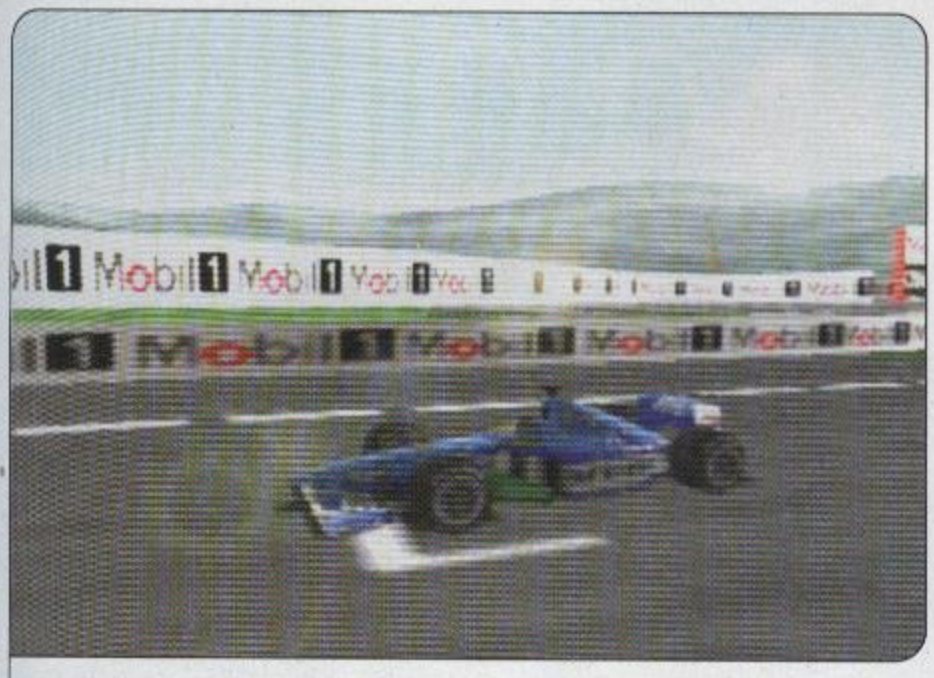
Formel-1-Fans aufgepasst! Mit absolut realistischer Fahrphysik und knackigem Schwierigkeitsgrad fährt F1 Racing Championship von Ubi Soft direkt an die Pole-Position auf dem N64!

Im vergangenen Jahr hat es jetzt endlich geklappt: Deutschlands Top-Formel-1-Talent Michael Schumacher holte sich im Ferrari den Weltmeistertitel – und die deutsche Renn-Nation stand Kopf vor Begeisterung! In Ubi Softs neuestem Spitzen-Renntitel mit der offiziellen 1999er-Formel-1-Lizenz könnt ihr nun selber zeigen, ob auch in euch ein richtiger Renn-Weltmeister steckt. Dass die zugrunde liegende Lizenz dabei nicht mehr ganz taufrisch ist, wird durch den fahrerischen Anspruch des Titels mehr als wettgemacht: Spätestens wenn ihr am Lenkrad eines der 22 Original-Geschosse von 1999 über die 16 Hochgeschwindigkeits-Pisten des Titels rast, sind alle Jahreszahlen vergessen und es regiert nur noch Geschwindigkeit pur!

Fahren wie ein Weltmeister

Bereits als Amateur wird man in den Pistenkämpfen gegen starke Computer-Konkurrenz deutlich gefordert, der knackige Schwierigkeitsgrad im Profi-Modus bringt darüber hinaus selbst eingefleischte Bildschirm-Rennpiloten ins Schwitzen. Zum Glück kann man sich im integrierten Fahrschul-Modus die nötige Praxis holen, um schon bald wie Schumi durch die Kurven zu bügeln. Doch

WM-Kitzel in Reinkultur ist bei Ubi Softs Formel-1-Granate garantiert.



Während die Kamera die startbereiten Boliden umkreist, bricht sich die Sonne realistisch im Objektiv. Auch im Rennen gibt's Blendeffekte.

Beim Boxenstopp werden Fahrer und Formel-1-Geschosse von animierten Boxencrews betreut, während die Kamera das Geschehen umkreist.

aufgepasst: Selbst kleine Lenkfehler ahndet die absolut realistische Fahrphysik des Titels mit Ausflügen ins Kiesbett. Und um weiterzukommen, müsst ihr ein Rennen immerhin als einer der ersten sechs beenden, was euch schon bald Schweißperlen auf die Stirn treiben dürfte. Hierbei ist natürlich vor allem das richtige Fahrzeug-Tuning für den Rennerfolg von immenser Wichtigkeit: Gut, dass ihr in der umfangreichen Setup-Rubrik des Titels nach Herzenslust an Reifen, Lenkung oder Federung schrauben könnt, bis euer Wunsch-Bolide optimal an die Strecke angepasst ist.

Ebenso wichtig wie das Wagen-Setup ist das richtige Timing beim Boxenstopp, wo ihr sogar von animierten Boxencrews betreut werdet.

Die Qual der Modus-Wahl

Neben Einzelrennen, Zeitfahren und freiem Rennen dürft ihr euer Formel-1-Talent auch an einem kompletten Rennwochenende mit Training, Qualifikation und Wettkampf erproben oder gleich zu einer ganzen F-1-Weltmeisterschaftssaison starten, was natürlich höchste Anforderungen an eure Fahrtalente stellt. Und solltet ihr tatsächlich einmal vom Kräftemessen allein gegen den Computer genug haben, bietet auch der Zweispieler-Splitscreen-Modus des Titels mehr als genug Weltmeisterschaftsspannung gegen einen menschlichen Konkurrenten: Vor allem auf der fahrerisch äußerst anspruchsvollen Monaco-Rennstrecke wird euch und eurem jeweiligen Formel-1-Gegner da am laufenden Meter der Atem stocken!

Wie im echten Formel-1-Zirkus ist auch im Spiel der Renn-Start eine hoch brisante Sache.

Die dramatischen Zweispieler-Duelle lassen an Spannung nicht zu wünschen übrig.

NINTENDO 64

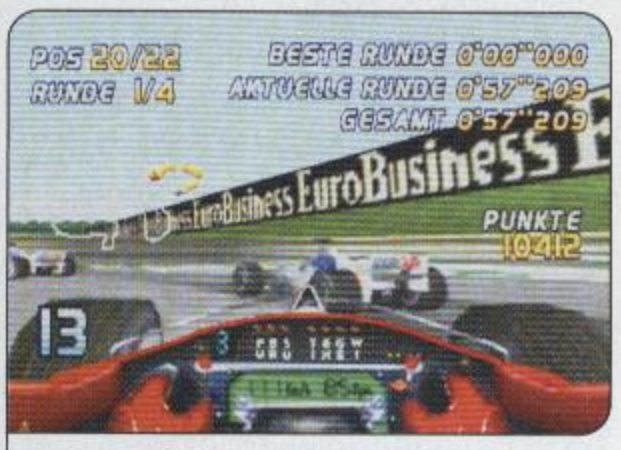
F1 Racing Champion.

Hersteller: ..... Ubi Soft
Genre: ..... Rennspiel
Spieler: 1-2
Speichern: ..... Ja (Controller Pak)
Sprache: ..... Deutsch
Expansion Pak: ..... Nein
Rumble Pak: ..... Ja
Veröffentlichung: ..... Erhältlich

Fazit

„Ein fahrerisch anspruchsvoller F1-Rennspiel-Hit!"

Gerät ein Bolide ins Schleudern, ziehen die Reifen lebensechten Qualm hinter sich her.



In der Cockpit-Perspektive ist man noch näher am Renngeschehen als bei anderen Kamerawinkeln.

Richtiges Bremsen will gelernt sein: Vor einer Kurve steigt man frühzeitig in die Eisen.

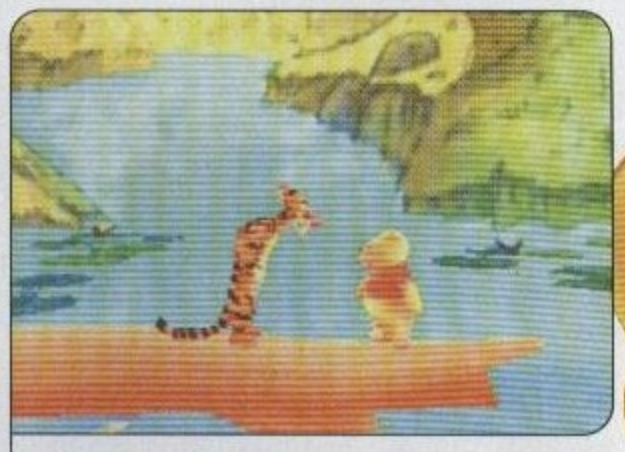
© 2000 Ubi Soft Entertainment / Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "Formula One", "Formula 1" and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies

Winnie Puuh Tiggers Honigjagd

Tigger, Winnie Puuhs quirliger Kumpan und anerkannter Hüpfweltmeister, springt selbstverständlich für seinen Freund in die Bresche: Begleitet den lustigen Schmusetiger auf seiner lustigen Jagd nach frischem Honig!

Mithilfe seiner Schwanz-Sprungfeder vollführt der quirlige Tigger Hüpfer wie ein Vollprofi.

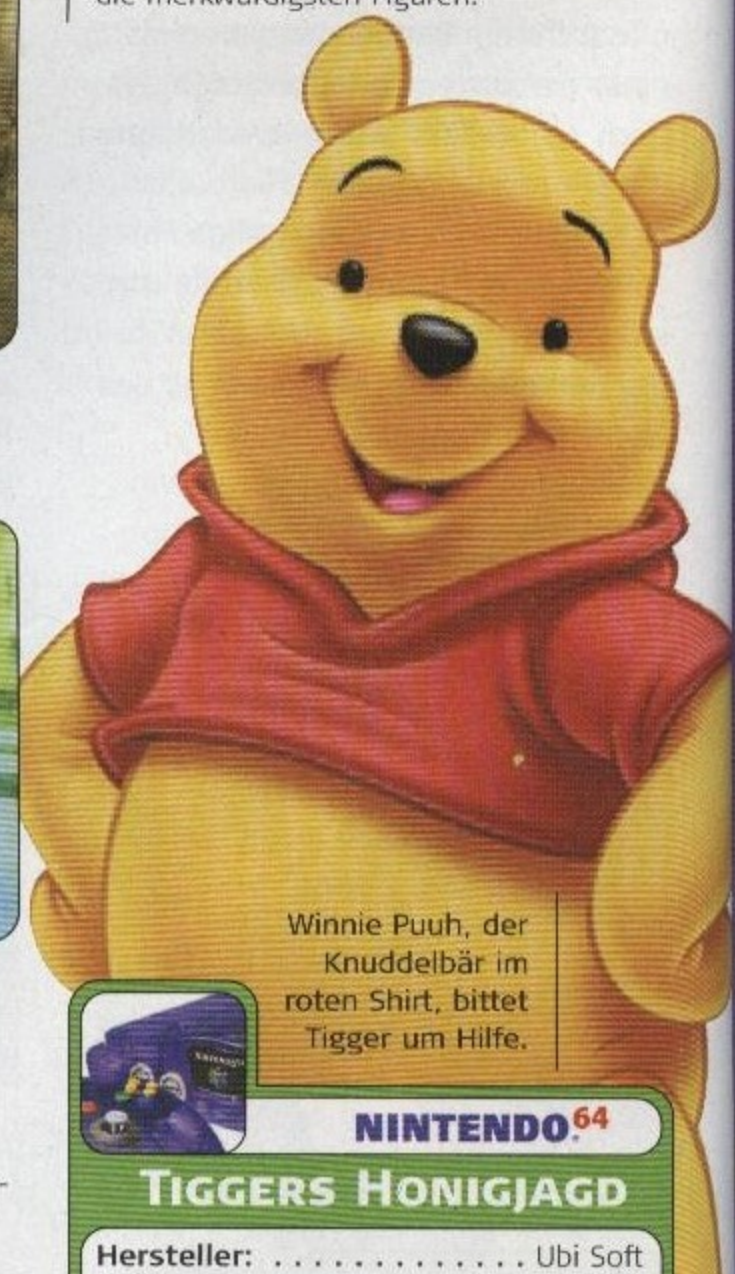
Zu Besuch bei Meister Langohr schneidet ihr über die C-Tasten mit eurem Gastgeber Grimassen.



In lustigen Zwischenanimationen trifft Tigger auf seine Freunde im Hundert-Morgen-Wald.

Da hat Winnie Puuh aber nicht gut geplant: Erst lädt er alle Freunde zur Mammut-Fete ein – und ausgerechnet dann ist der Honigvorrat am Ende! Wie soll man da noch vernünftig feiern? Zum Glück ist Wirbelwind Tigger gerade recht zur Stelle, um dem alten Freund aus der Patsche zu helfen: Im actionreichen Jump & Run begleitet ihr das mopsfidele Tatzentier durch neun spannende Levels und sucht nach Honig, der natürlich meist in den entferntesten Winkeln der Spielwelt oder ganz hoch oben auf Felsvorsprüngen verborgen ist. Nur gut, dass Tigger neben den gewohnten Riesensätzen unterwegs noch weitere Spezialsprünge lernt, die ihn selbst an solch abgelegene Orte tragen. Natürlich sind neben der Honigsuche noch viele Untermissionen und etliche kleinere Rätsel zu lösen. Auf eurem Weg trefft ihr zudem eure Freunde aus dem Hundert-Morgen-Wald, die euch wichtige Infos zum Spielverlauf geben oder euch um kleine Sondereinsätze bitten. Auch drei lustige Mini-Games stecken im Tigger-Modul und darüber hinaus sind in jedem Level lustige Schnappschüsse der Winnie-Puuh-Helden versteckt, die ihr finden müsst und danach in Tiggers Fotoalbum sammeln könnt. Dank eines toll animierten Titelhelden, der eingängigen, flüssigen Steuerung und einem herrlich bunten Level-Design ist das relativ leicht zu beherrschende Spiel mit dickem Tigger-Bonus eine gute Wahl für jeden Disney-Fan.

Auf der Jagd nach Honigtöpfen trifft der schwarz gestreifte Held die merkwürdigsten Figuren.



Winnie Puuh, der Knuddelbär im roten Shirt, bittet Tigger um Hilfe.

NINTENDO 64

TIGGERS HONIGJAGD

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-2
Speichern:	Ja (Controller Pak)
Sprache:	Deutsch
Expansion Pak:	Nein
Rumble Pak:	Nein
Veröffentlichung:	März

FAZIT

TOLLER HÜPFSPASS FÜR KIDS UND ÄLTERE TIGGER-FANS GLEICHERMASSEN

© 2000 Disney. Based on the "Winnie The Pooh" works. ©A.A. Milne and E.H. Shepard. © 2000 NewKidCo. Published by Ubi Soft Entertainment under license from NewKidCo. NewKidCo and logo are trademarks of NewKidCo International Inc. © 2000 Ubi Soft Entertainment.

Schnapp' dir alle Karten

auf deinem Game Boy!

Mit limitierter Mauzi-Sammelkarte.

Werde der ultimative Pokémon - Meistertrainer. Steigere deine Fähigkeiten und Kenntnisse zur absoluten Perfektion. Stelle dich dem Kampf gegen virtuelle Trainer oder gegen deine Freunde und tausche deine besten Karten über die Infrarot-Schnittstelle.

Das Pokémon Trading Card Game für den Game Boy Color.

© 1998-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ &® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

Nintendo®

Nintendo 64 Lexikon

Hardware & Zubehör

Welche Nintendo-64-Konsolen gibt es? Mit welchem Zubehör machen die rund 200 erhältlichen Nintendo-64-Games noch mehr Spaß? In diesem kompakten Infokasten könnt ihr euch einen Überblick verschaffen.

Nintendo 64

Das ist die beliebte 64-Bit-Konsole, auf der ihr Spiele wie Zelda: Majora's Mask, Pokémon Stadium oder Pokémon Snap zocken könnt. Günstiger Preis und große Spiele-Auswahl sprechen für sich. Dank der Modul-Technik gibt es auch keine nervenden Ladezeiten oder CD-Wechsel-Orgien. Ein echter Klassiker.

Pokémon Pikachu Nintendo 64

Auf der speziellen Pikachu-Edition des *Nintendo 64* könnt ihr natürlich auch alle normalen N64-Games spielen. Dank des coolen Looks (inklusive leuchtender Bäckchen) macht die Konsole bei Spielen wie Pokémon Stadium oder Pokémon Snap jedoch besonders viel Spaß! Sie ist übrigens ein Stückchen größer als das „Original".

Controller Pak

Unabdingbar für jeden N64-Spielfan: das Controller Pak! Hier könnt ihr Spielstände speichern und mit zu euren Freunden nehmen. Gerade bei Strategiespielen oder umfangreichen Abenteuerspielen ist es sehr nützlich, wenn man die Games nicht an einem Stück durchzocken muss.

Transfer Pak

Wenn ihr das Transfer Pak und Pokémon Stadium besitzt, könnt ihr damit die Rote, Blaue und Gelbe Edition auf dem N64 spielen und gefangene Pokémon zwischen N64 und GB transferieren. Außerdem kann man es für den Datenaustausch zwischen den N64- und GB-Versionen von Mario Tennis und Mario Golf nutzen.

Rumble Pak

Ihr wollt nicht nur sehen und hören, wie euer Rennwagen gegen die Mauer donnert oder Schüsse abgefeuert werden, sondern es auch spüren? Das Rumble Pak bringt euren Controller zum Vibrieren und sorgt für das gewisse Kribbeln in den Fingerspitzen. Einfach am Controller anstecken und schon vibriert es ab und zu.

Expansion Pak

Wahre Wunder kann das geniale Expansion Pak bei manchen Spielen vollbringen. Dank zusätzlichem Speicher sieht die Optik bei Spielen wie Turok 2 oder Star Wars: Rogue Squadron noch eine ganze Ecke besser aus. Ohne Expansion Pak kann man Zelda: Majora's Mask und Donkey Kong 64 übrigens gar nicht starten.

Strategie

Ihr seid echte Taktiker? Dann beweist es in diesen Spiele-Klassikern.

Command & Conquer

Nintendo.....1 Spieler

Der bekannte Echtzeitstrategie-Klassiker von Westwood bietet auf dem *Nintendo 64* einige exklusive Bonus-Missionen für Profis! Nicht versäumen!

Worms Armageddon

Infogrames.....1-4 Spieler

Dieses Game ist echt unterhaltsam! Selten wurden kämpfende Würmer so lustig in Szene gesetzt.

The New Tetris

Nintendo.....1-4 Spieler

Tetris kennt und liebt wohl jeder! Auf dem *Nintendo 64* gibt es sogar eine brandneue Version.

Multiplayer

So richtig lustig wird es, wenn man mit mehreren Freunden Spaß hat.

Mario Party 2

Nintendo.....1-4 Spieler

Traditionelle Brettspiele sind out! Dieses geniale N64-Konsolen-Brettspiel bietet unglaublich viele Mini-Spiele, die für Action sorgen. Damit wird jede Party zum absoluten Spaßbringer!

Mario Party

Nintendo.....1-4 Spieler

Ähnlich gut wie der Nachfolger, sogar noch etwas besser für Einsteiger und Kids geeignet!

Mario Tennis

Nintendo.....1-4 Spieler

Mario Tennis ist nicht nur ein geniales Sportspiel, sondern auch der optimale Party-Spaß. Unterstützt das Transfer Pak!

Action

Knuddelige Helden sind nichts für dich? Dann werde zum echten Action-Helden!

Turok 3

Acclaim .....1-4 Spieler

Die legendäre Turok-Reihe bringt euer *Nintendo 64* zum Glühen. Der dritte Teil ist sowohl technisch als auch spielerisch

mit Abstand am besten gelungen. Ein Muss für Action-Fans.

Jet Force Gemini

Nintendo.....1-4 Spieler

Ein echter Knüller von Rare! 15 Welten und über 100 Levels erwarten euch in diesem SciFi-Game.

Star Wars: Rogue Squadron

Nintendo.....1 Spieler

Dieses Star-Wars-Spiel lässt euch über die Planeten fliegen!

Lylat Wars

Nintendo.....1-4 Spieler

Ein echter *Nintendo 64*-Klassiker, der nun übrigens sogar zum Sonderpreis erhältlich ist.

WinBack

Virgin .....1-4 Spieler

Ein spannender Agenten-Hit, der mit ausgefeilter Grafik und hohem Realismus überzeugt.

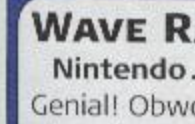
Rennspiele

Durch die Kurven flitzen und Gas geben? Diese Spiele machen viel Spaß!

Star Wars Episode I: Racer

Nintendo.....1-2 Spieler

Wow! Die bekannte Rennsequenz mit Anakin Skywalker aus dem letzten



Star-Wars-Film wurde in fantastischer Qualität für das N64 umgesetzt.

Mario Kart 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Der Klassiker und Urvater aller Fun-Racing-Games in der genialen N64-Version begeistert noch immer.

Diddy Kong Racing

Nintendo.....1-4 Spieler

Die erste Mixtur aus Abenteuer- und Rennspiel! Es gibt viel zu entdecken, fahren wir los ...

Ridge Racer 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Die bislang beste Ridge-Racer-Version inklusive brandneuer Strecken gibt es natürlich für das *Nintendo 64*.

Wave Race 64

Nintendo.....1-2 Spieler

Genial! Obwohl das Jet-Ski-Rennen eines der ersten N64-Spiele war, begeistert es noch immer!

Action-Adventures

Spannende Abenteuer und traumhafte Geschichten erwarten dich hier.

Legend Of Zelda: Majora's Mask

Nintendo.....1 Spieler

Im jüngsten Zelda-Spiel könnt ihr Link in verschiedene Figuren verwandeln.

Besonders spannend und noch actionreicher als frühere Episoden.

Donkey Kong 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Das lang erwartete Abenteuer-Game von Rare bringt den Dschungel so richtig zum Beben.

Zelda: Ocarina Of Time

Nintendo.....1 Spieler

Der Millionen-Seller von Shigeru Miyamoto gehört zum Pflichtprogramm für jeden Spielefan!

Banjo-Kazooie

Nintendo.....1 Spieler

Nach wie vor ist Banjo-Kazooie eines der besten N64-Spiele überhaupt! Der Nachfolger kommt bald.

Super Mario 64

Nintendo.....1 Spieler

Das erste *Nintendo 64*-Spiel überzeugt nach wie vor mit genialem Level-Design und toller Story.

Sportspiele

Sport ist Mord? Diese virtuellen Sporteinheiten auf dem N64 empfehlen wir.

Mario Tennis

Nintendo.....1-4 Spieler

Unglaublich! Kaum ein anderes Spiel fesselte die Redaktion mehr an das *Nintendo 64* als Mario Tennis. Auch

Sportspiel-Muffel sollten aufschlagen. (Unterstützt das Transfer Pak)

Mario Golf 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Dank Transfer Pak könnt ihr hier auch mit der *Game Boy*-Version neue Charaktere austauschen.

ISS 2000

Konami .....1-4 Spieler

Ein Fußballspiel muss man als Sportfan einfach haben! Wir empfehlen die ISS-Reihe von Konami.

Int. Track & Field

Konami .....1-4 Spieler

Sportlich! Zahllose Disziplinen lassen euch eine virtuelle Olympiade am *Nintendo 64* erleben.

Tony Hawk's Skateboarding

Activision.....1-2 Spieler

Spitze! Dieses Trendsport-Game ist einfach genial gelungen.

Aktuelle Hits

Hier präsentieren wir euch die aktuellsten Hits für euer *Nintendo 64*! Viel Spaß damit!

Mickey's Speedway USA

Fun-Racing ganz in der Tradition von Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing.

Mario Party 2

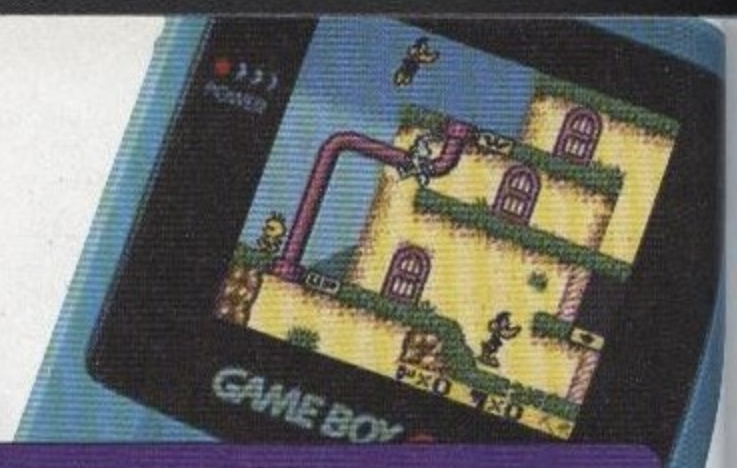
Ihr wisst nicht, was ihr auf der nächsten Party machen sollt? Zockt Mario Party 2!

Zelda: Majora's Mask

Link feiert ein magisches Comeback mit geheimnisvollen Masken.

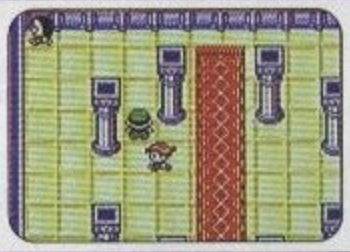
Mario Tennis

Nicht nur Sportspiel-Fans werden von Mario Tennis begeistert sein!



CHARTS

1 (-) POKÉMON TRADING CARD GAME



Nintendo . . . . Abenteuer/Sammelkarten-Spiel . 1-2 SPIELER

Spitze! Nun könnt ihr auch auf dem *Game Boy* auf die Suche nach den begehrtesten Sammelkarten gehen. Insgesamt gibt es über 200 Sammelkarten zu finden.

2 (1) POKÉMON PINBALL

Nintendo . . . . Flipper . . . . . 1 SPIELER

Flippern mit Pokémon? Und ob das geht! Es macht sogar richtig viel Spaß! Bis ihr alle Pokémon gefangen habt, dürfte einige Zeit vergehen.

3 (2) POKÉMON – SPECIAL PIKACHU EDITION

Nintendo . . . . Rollenspiel . . . . . 1-2 SPIELER

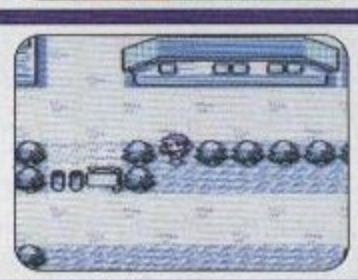
Bis rechtzeitig zu Ostern die neuen Editionen erscheinen, bleibt die Special Pikachu Edition ganz klar das Referenzspiel. Die Grafik und Pikachu als ständiger Begleiter begeistern.

4 (-) DONKEY KONG COUNTRY

Nintendo . . . . Jump & Run . . . . . 1-2 SPIELER

Nintendo-Veteranen kennen Donkey Kong Country sicherlich noch vom *Super Nintendo*. Die nun vorliegende *Game Boy*-Umsetzung kann in allen Belangen überzeugen.

5 (3) POKÉMON – ROTE/BLAUE EDITION



Nintendo. . . . . Rollenspiel . . . . . 1-2 SPIELER

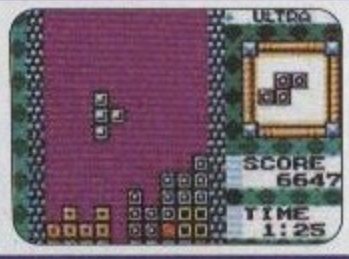
Mit diesen beiden Spielen begann im Oktober 1999 der Pokémon-Boom in Deutschland. Wer sie noch nicht hat, sollte nun aber langsam zuschlagen.

6 (5) THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING DX

Nintendo . . . . Abenteuer/Rollenspiel . . . 1 SPIELER

Link ist wieder einmal in allen Charts vertreten. Während das N64-Spiel Majora's Mask auf Platz 2 einsteigen konnte, hält sich der GBC-Klassiker wacker in den Top 8.

7 (4) TETRIS DX



Nintendo . . . . Taktik/Strategie . . . . . 1-2 SPIELER

Ein echter Klassiker: Mit Tetris begann seinerzeit der Siegeszug des *Game Boy*, mit Tetris DX liegt die aktuellste Version nun exklusiv für den *Game Boy Color* vor.

8 (9) SUPER MARIO BROS. DX

Nintendo . . . . Jump & Run . . . . . 1-2 SPIELER

Ihr wollt wissen, mit welchen Spielen der Siegeszug von Nintendos Maskottchen seinerzeit begann? Dann holt euch Super Mario Bros. DX für euren *Game Boy Color*.

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Color* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

FEBRUAR

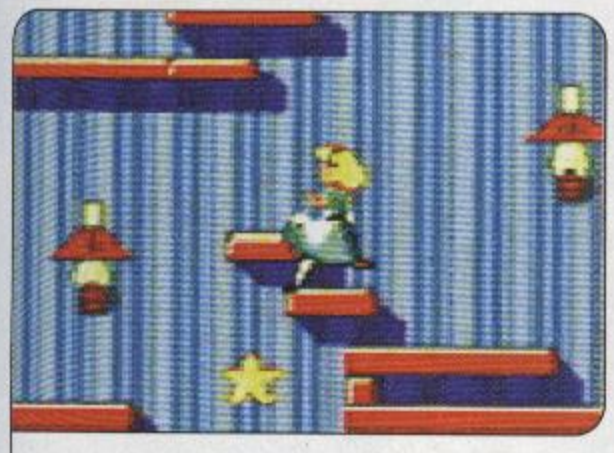
DIE MUMIE	Jump&Run	**Konami**
ACTION MAN: SEARCH FOR BASE X	Action	**THQ**
ANPFIFF: DER RTL-FUSSBALL-MANAGER	Simulation	**THQ**
MARIO TENNIS	Sport	**Nintendo**
DUKES OF HAZZARD	Action	**Ubi Soft**

MÄRZ

ALICE IM WUNDERLAND	Abenteuer	**Nintendo**
THE LITTLE MERMAID II	Flipper-Simulation	**Nintendo**
MICKEY'S SPEEDWAY USA	Rennspiel	**Nintendo**
POCKET SOCCER	Fußball	**Nintendo**
FLIPPER&LOKAPA	Abenteuer	**Ubi Soft**

Walt Disney´s Alice in Wonderland

Der kleinen Alice auf ihrer Reise ins Wunderland beizustehen, ist nicht einfach. Begleitet die Märchen-Heldin auf ihrem fantastischen Ausflug ins Disney-Universum des verrückten Humors.



In einigen Levels muss Alice auf Mausgröße schrumpfen, um ihr Abenteuer zu überstehen.

Manche Levelabschnitte schafft ihr nur, wenn Alice sie, wie hier, im Laufschritt durchquert.

Wer unter euch den Disney-Zeichentrickfilm „Alice im Wunderland" kennt, der ahnt sicher schon, was ihn erwartet: Ein wunderschön erzähltes und abwechslungsreiches Action-Adventure, das man in dieser Qualität nicht alle Tage auf dem *Game Boy Color* erleben darf. Die Abenteuer von Alice halten sich dabei eng an die Filmvorlage und so trifft man unterwegs auf viele Disney-Charaktere. Da wäre zunächst das weiße Kaninchen, welches Alice überhaupt erst ins Wunderland lockt. Doch auch die Grinsekatze, der verrückte Hutmacher, die jähzornige Herzkönigin und viele andere Bekannte begegnen Alice bald. Nach einer Eingangssequenz im Wunderland angelangt, müsst ihr als Alice in über 20 Levels hauptsächlich eure Hüpfqualitäten beweisen. Damit das jedoch nicht etwa langweilig wird, sind auch andere Aufgaben eingebaut: Einige Levels schafft ihr beispielsweise nur, wenn ihr Alice in bestimmten Momenten zum Winzling schrumpfen lasst, um besondere Orte erreichen zu können. Oder Alice muss ins Riesenhafte wachsen, was ihr jeweils mit speziellen, gefundenen Pflanzen bewerkstelligt. Erledigt ihr zudem bestimmte Sonderaufgaben, werdet ihr mit neuen Geheimlevels oder Spezial-Items belohnt, die äußerst nützlich sind. Doch Obacht, einige Levels und Aufgaben haben es wirklich gewaltig in sich! Allein dadurch ist der Titel, der übrigens sogar Batteriespeicherplätze für drei Spieler und Mini-Spiele für 2 Personen bietet, auch für ältere Disney-Liebhaber durchaus geeignet.

GAME BOY COLOR

ALICE IN WONDERLAND

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . . Ende März

FAZIT

„EIN RICHTIG EINFALLSREICHER TITEL MIT VIEL DISNEY-FLAIR"

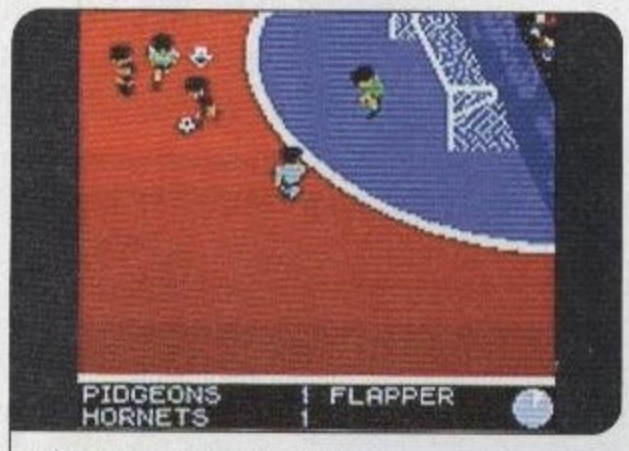
Alice trifft im Wunderland ständig auf aberwitzige Figuren.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Disney. Licensed to Nintendo.
© 2001 Nintendo.

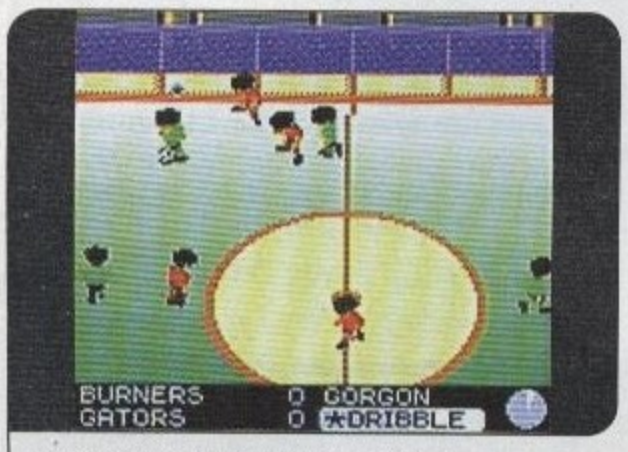
Pocket Soccer™

Ein neuer Spiele-Hit rollt auf die deutsche Fußball-Nation zu:

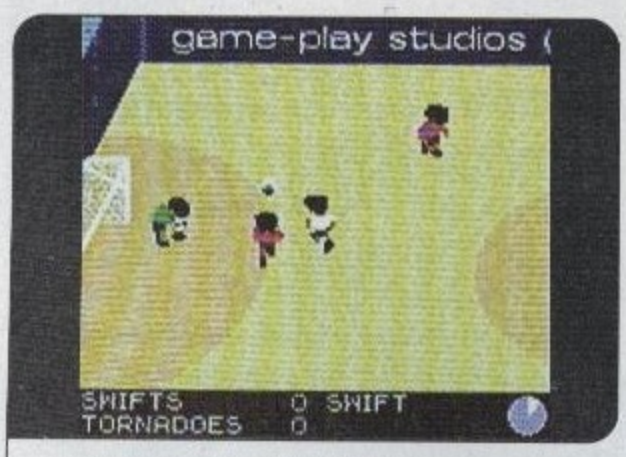
Mit dem genialen Pocket Soccer entsteht sogar auf Nintendos „kleinem" Game Boy Color bravourös spannende Kicker-WM-Atmosphäre!



In letzter Sekunde hat die Abwehr den torgefährlichen Ball kurz vor dem Strafraum gerettet.



Trotz Spieler-Wirrwar im Mittelfeld bietet der kleine GBC-Bildschirm ausreichend Übersicht.



Fangsicher schnappt der gegnerische Torwart das Leder und bereitet sich auf den Abschlag vor.

Anfang März wird Nintendos kommender GBC-Fußball-Hit die Handhelds der Kicker-Fans im ganzen Land zum Kochen bringen – das ist schon mal sicher! Denn mit Pocket Soccer feiert ein Fußballtitel auf dem *Game Boy Color* seinen Einstand, der gleich in etlichen Punkten überzeugen kann: Zuerst einmal sind natürlich die flüssigen Spieleranimationen und die intelligente Figurensteuerung zu nennen, dank der ihr, je nach Situation, fünf verschiedene Schuss- oder Rempelvarianten ausführt. Abhängig von der Bodenbeschaffenheit der diversen Indoor- und Freiluft-Fußballplätze, ändert sich zudem schön realistisch die Beweglichkeit einzelner Spieler und die Ballphysik. Für weitere Abwechslung sorgen drei Spielmodi vom Einzelmatch bis zur Liga-Saison sowie ein umfangreiches Training, in dem ihr bei etlichen Mini-Games die einzelnen Talente eurer Fußball-Stars weiter ausbauen und Fortschritte speichern könnt. Erworbene Ballstärken werden anschließend detailliert und übersichtlich im Spieler-Auswahlmenü angezeigt, so dass ihr stets die gewandtesten Figuren in eure Mannschaft berufen könnt. Aber das Beste am Titel ist wahrscheinlich die Zweispieler-Link-Kabel-Option, über die ihr hammerharte Fußballrunden gegeneinander zocken und sogar Spitzenspieler miteinander tauschen könnt. Derart üppig mit Optionen, Menüs und Features ausgestattet, bringt Nintendos Pocket Soccer schlichtweg die volle Großpackung Fußball-Action selbst auf den kleinen GBC-Bildschirm!

Die Spieler-Animationen in Pocket Soccer sind wirklich eine Schau.

GAME BOY COLOR

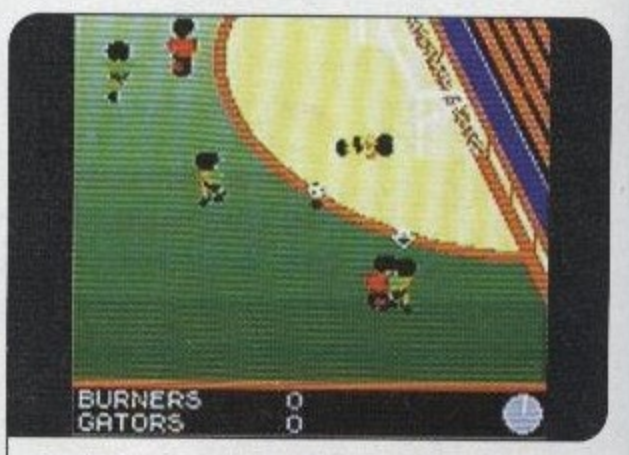
POCKET SOCCER

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Fußballspiel
Veröffentlichung: . . . . . Anfang März

FAZIT

KEIN ANDERER GBC-FUSSBALLTITEL MACHT SO VIEL SPASS.

Wie in der Wirklichkeit dürft ihr im Trainingsmodus auch das Elfmeter-Schiessen üben.



Auch abseits des Ballgeschehens kommt es mitunter zu Rangeleien unter den Fußballgegnern.

Pocket Soccer™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo.

TM

Pokémon Puzzle League™

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

Nintendo®

THE MUMMY™

Das Spiel zum Film

"THE MUMMY" INTERACTIVE GAME (C) 2000 UNIVERSAL STUDIOS. TM UNIVERSAL STUDIOS. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS LICENSING, INC. DEVELOPED BY REBELLION INTERACTIVE LIMITED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY KONAMI CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

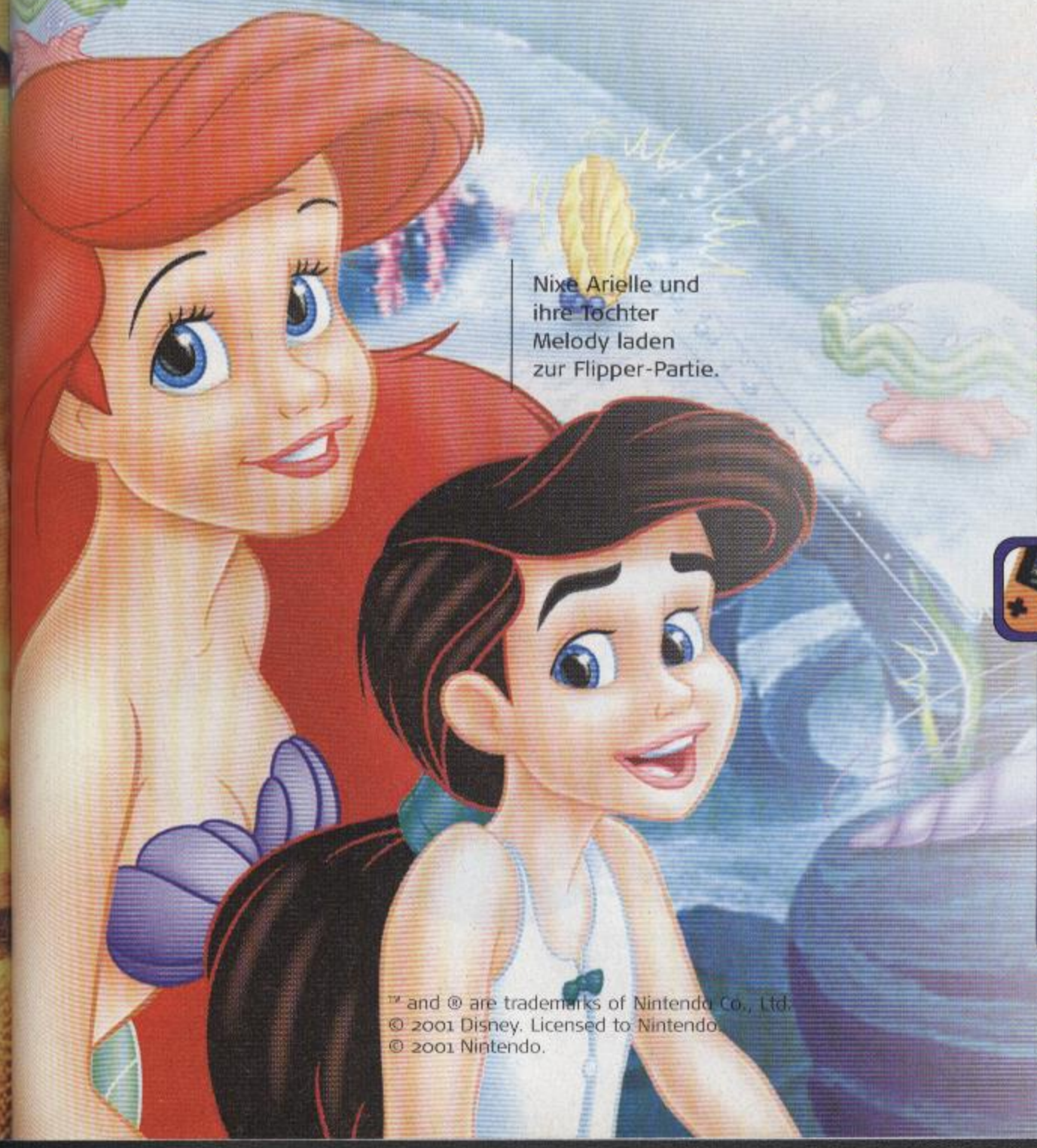
Disney´s The Little Mermaid II
Pinball Frenzy

Im kühlen Nass ist's doch am schönsten – das finden zumindest Meerjungfrauen! Viel Spaß mit dem neuen Nixen-Flipper-Titel für euren GBC!

Arielle, die Meerjungfrau aus den Disney-Trickstudios war Anfang der 90er-Jahre ein echter Kino-Erfolg. Die wunderschöne Fortsetzung um Arielles Tochter Melody sorgte erst kürzlich, leider nur auf Video, für Furore. Nintendos neuer Flipper-Titel für den GBC vereint nun beide Teile der Geschichte in einem Spiel und gibt dabei Mutter Arielle und Tochter Melody jeweils ihren eigenen Flippertisch. Während euch in Untermenüs, animierten Zwischensequenzen und natürlich auch beim optischen Design der Flippertische ständig bekannte Zeichentrick-Charaktere aus Arielles Unterwasserwelt begegnen, ist der eigentliche Spielinhalt des Titels wie vermutet ein reinrassiger Flipperspaß. Die eigens neu entwickelte Game-Engine sorgt dabei für einen flüssigen, realitätsnahen Kugellauf, während ihr durch verschiedenste Falltürtreffer bis zu 16 zusätzliche Mini-Flipper-Levels freischalten könnt. In diesen müsst ihr anschließend lustige und knifflige Aufgaben bewältigen, beispielsweise Matrosen ins Wasser schubsen, um sie danach per Flipperkugel wieder aufzufischen. Gut, dass sich da Schwierigkeitsgrad und Ballgeschwindigkeit jedes Tischs nach euren individuellen Wünschen einstellen lassen. Besonders im Multiball-Modus, wo sich bis zu drei Kugeln gleichzeitig vor euren Flipperklappen drängeln, ist diese Funktion natürlich sehr sinnvoll. Nintendos neuer Unterwasser-Flipper-Spaß unterstützt übrigens auch den *Game Boy Printer*. Dadurch kann man Highscores und schöne Bilder ausdrucken, die man erhält, wenn man die Minispiele freischaltet. Nicht nur Fans von Arielle kommen hier auf ihre Kosten.

Der Arielle-Flippertisch bietet massig Mini-Flipper-Games, die ihr erst freispielen müsst.

Muscheldorf, Krake und Meerhexe sind die tragenden Motive des Melody-Flippertischs.



Nixe Arielle und ihre Tochter Melody laden zur Flipper-Partie.

GAME BOY COLOR

THE LITTLE MERMAID II

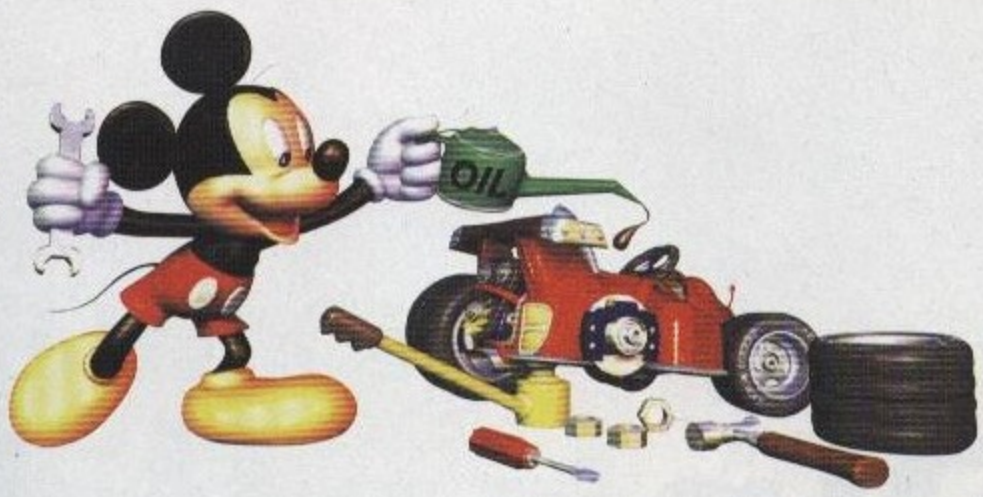
Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Flippersimulation
Veröffentlichung: . . . . . Anfang März

FAZIT

LUSTIGES FLIPPER-ERLEBNIS MIT DISNEY-CHARAKTEREN!

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Disney. Licensed to Nintendo.
© 2001 Nintendo.

Mickey's Speedway USA



Auf dem Nintendo 64 ein „Renner", schickt sich Mickey's Speedway USA nun auch auf dem Game Boy Color an, Motorsport-Liebhaber und Disney-Fans gleichzeitig zu begeistern.

Als siegessicherer Rennpilot wird Mickey Maus auch euch überzeugen.

In unserer Weihnachtsausgabe haben wir euch den genialen N64-Kart-Racer Mickey's Speedway USA bereits ausführlich vorgestellt. Ende März wird dieser actiongeladene Fun-Renner jetzt auch auf dem *Game Boy Color* das Licht der Welt erblicken – und wieder erwarten Mickey Maus, Donald, Goofy und all die anderen haarsträubende Wettrennen um die Pole-Position, wie sie der GBC so spaßig und spannend kaum je zuvor erlebt hat! Als Mickey Maus bekommt ihr dabei im Story-Modus einen

Winterlich verschneite Pisten machen in diesem Szenario den Piloten ordentlich zu schaffen. Rutschpartien sind quasi vorprogrammiert.

Wollt ihr den tollpatschigen Goofy zu eurem Rennhelden machen, braucht ihr ihn bloß auszuwählen. Etliche Disney-Charaktere sind hier im Angebot.

gemeinen Erpresserbrief von bösartigen Wieseln zugeschickt, die euren vierbeinigen Gefährten Pluto in Geiselhaft halten. Klar, dass ihr euch das nicht so einfach bieten lasst, sondern euch sofort auf vier heißen Reifen an die Verfolgung der Bösewichter macht. Unterwegs auf den insgesamt über 20 USA-Rennstrecken des Titels (vom Grand Canyon bis nach New York) helfen euch anschließend gesammelte Waffen und Gegenstände, den Vorsprung der bösen Wiesel in Mario-Kart-Manier schrumpfen zu lassen, bis ihr endlich euren geliebten Pluto befreien und in eure Arme schließen könnt. Das ist allerdings gar nicht so einfach, denn es erfordert wirklich Übung, die Karts geschickt auf Ideallinie zu halten und gekonnt über die verschiedenen Schanzen und Schikanen der einzelnen Pisten zu steuern.

Disney gibt Gas

Gut, dass ihr im Fahrschul-Training noch einmal gründlich den besten Umgang mit eurem Renngefährt einüben könnt. Auch die gleich zu Anfang verfügbaren, sechs verschiedenen Disney-Kartpiloten zeichnen sich (wie bereits beim großen N64-Bruder) durch unterschiedliche Eigenschaften aus: Während Mickey als Allround-Fahrer eher Durchschnittswerte bei Beschleunigung und Gewicht sein Eigen nennt, ist Kater Karlo zum Beispiel ein richtig schwerer Brocken und kommt deshalb nur langsam auf Tempo. Je mehr ihr über die individuellen Eigenschaften der einzelnen Fahrer lernt, desto eher könnt ihr deren Vorzüge ausnutzen. Daneben habt ihr natürlich auch die Möglichkeit, per Link-Kabel gegen einen anderen Modul-Besitzer zum packenden Zweispieler-Duell anzutreten oder euch beim Zeitrennen gegen die unerbittliche Uhr abzuarbeiten. Nehmt ihr zudem die einzelnen Rennpisten genauer unter die Lupe, könnt ihr etliche versteckte Postkarten mit Disney-Motiven entdecken, einsammeln und per *Game Boy Printer* ausdrucken. Besitzt ihr dazu noch die N64-Variante von Mickey's Speedway USA, dann kann man einen versteckten Charakter auf dem *Nintendo 64*-Spiel freischalten. Und noch ein Leckerbissen ist im neuen Handheld-Titel versteckt: Trefft ihr auf einen Besitzer von Mickey's Racing Adventure für GBC, dann könnt ihr per Infrarot-Kontakt mit diesem renommierten Spiele-Hit bei Mickey's Speedway USA auf eurem GBC eine weitere Spezial-Rennstrecke freischalten. Disney-Power und heiße Kart-Action bietet der kommende GBC-Fun-Racer mit Mickey und Co. jedenfalls mehr als genug!

Im Spiel-Intro bekommt Mickey einen Erpresserbrief von Plutos gemeinen Entführern.

Über verwinkelte Rennparcours geht schon bald die wilde Hetzjagd eurer Sportkarossen.

Auch ein spannender Level, in dem ihr auf der Burgmauer PS-Power zeigt, ist mit im Spiel.

GAME BOY COLOR

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Hersteller: ..... Nintendo
Genre: ..... Rennspiel
Veröffentlichung: ..... Ende März

FAZIT

GRANDIOS-FETZIGES RENNSPIEL UM MICKEY MAUS UND CO.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© Disney. Licensed to Nintendo. Game by Rare.
Rareware logo is a trademark of Rare.
© 2001 Nintendo.

Mario Tennis™

Die Handheld-Umsetzung des tollen Tennisspektakels vom Nintendo 64 steht dem genialen Original in nichts nach. Jetzt heißt es auch unterwegs: Aufschlag Mario!

Donkey Kong hat reichlich Power in seinen Schlägen.

Die *Nintendo 64*-Version von Mario Tennis besticht vor allem durch eine superbe Spielbarkeit, viele witzige Spielmodi und natürlich den Charme der bewährten Nintendo-Charaktere.

Neulinge auf dem Tennisplatz können sich bei einem Einzelmatch einspielen. Hier hat man die Qual der Wahl aus bekannten Charakteren wie Mario, Donkey Kong oder Waluigi, dem fiesen Bruder des dicken Wario. Jeder der witzigen Sportsfreunde bringt dabei unterschiedliche Stärken mit auf den Platz. So besticht Yoshi zum Beispiel durch seine Schnelligkeit, während Wario seine Gegenspieler mit knallharten Grundschlägen über den Court jagt.

Auf dem Tennisplatz kommen alle Finessen des Tennissports zum Einsatz. Mit einem gekonnten Stoppball lockt ihr den Gegner ans Netz.

Der Stern markiert die Stelle, an der der Lob landen wird. Euer Doppelpartner spielt gut mit.

Qual der Wahl

Wer lieber seine Fähigkeiten ohne einen direkten Gegenspieler verbessern will, der sollte eines der spaßigen Mini-Games in Angriff nehmen. Bei Spielvarianten wie dem Banana Bunch oder dem Medaillon Match kommt es auf Treffgenauigkeit, Reaktionsvermögen und schnelle Auffassungsgabe an (siehe auch Extrakasten). Für Mehrspielerspaß haben die Entwickler von Camelot ebenfalls gesorgt: Per Link-Kabel könnt ihr zwei *Game Boy Color* verbinden, um gegen einen Freund anzutreten. Neben von Turnieren bekannten Plätzen wie dem schnellen Hartgummi-boden, einem langsamen Sandplatz oder echtem Rasen sorgen

Die Tennis-Akademie ist technisch auf dem neuesten Stand. Hier findet ihr jede Menge Infos.

Auf dem stattlichen Centre-Court der Anlage dürfen nur echte Spitzenspieler aufschlagen.

freispielbare Bonusplätze wie der Tropics-Court für Abwechslung. Lobenswert: Wer mit dem Tennis-Vokabular noch nicht so vertraut ist, kann die wichtigsten Begriffe aus der Welt des weißen Sports im integrierten Wörterbuch nachschlagen.

Vom Talent zum Topspieler

Im Mittelpunkt von Mario Tennis steht der grandiose Mario-Tour-Modus. Im besten Rollenspiel-Stil kreiert ihr einen eigenen Charakter, um diesen dann durch sein Leben als neue, große Tennishoffnung zu begleiten. Als Neuankömmling an der altehrwürdigen Royal Tennis Academy werdet ihr als Erstes mit den Trainingsmög-lichkeiten und den zahlreichen Trainern bekannt gemacht. Letztere haben oft einen nützlichen Tipp parat und auch ein netter Plausch mit anderen Tennisschü-lern kann wichtige Informationen bringen. Genau wie im richtigen Leben lautet das Motto auch

Superstar Mario erweist sich als guter Allrounder.

INFO

Mehr Spielspaß mit dem Transfer Pak

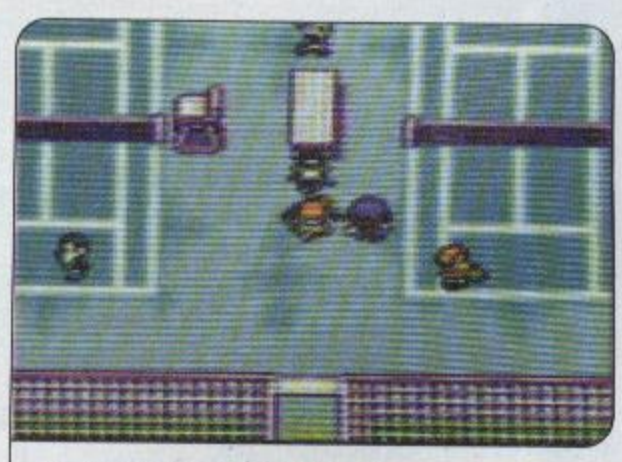
Wie bei Mario Golf lassen sich auch bei Mario Tennis mithilfe des Transfer Pak Daten zwischen der N64-Version und der *Game Boy Color*-Version austauschen. Somit laufen eure auf dem *Game Boy Color* erstellten Charaktere auch auf dem N64-Centre-Court zu Hochform auf. Durch den Sieg bei einzelnen Matches, den Gewinn bei einem Turnier oder das Bestreiten der Mini-Games erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die ihr wiederum auf die *Game Boy Color*-Version transferieren könnt. Umgekehrt können auch freigespielte *Nintendo 64*-Spieler auf den *Game Boy Color* gebannt werden. Diese tolle Funktion erhöht den Spielspaß und die Langzeitmotivation noch einmal gewaltig!

Erfahrungspunkte können auf den *Game Boy Color* zurück transferiert werden.

Mit den trainierten GB-Spielern könnt ihr an den packenden N64-Turnieren teilnehmen.

Die auf dem *Game Boy Color* erstellten Tenniscracks machen auch auf dem *N64*-Tennisplatz eine gute Figur und können locker mithalten.

Ein gut platzierter, knallharter Aufschlag ist beim Doppel fast schon die halbe Miete.



In den riesigen Tennishallen könnt ihr trainieren oder ein spannendes Match bestreiten.

Mario Tennis™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo/CAMELOT.

Der sonst so friedliche Yoshi kennt auf dem Court kein Pardon.

Im Fitnessraum stählen sich die Tennis-Talente fürs nächste Match. Hier seht ihr den fleißigen Nachwuchs beim täglichen Aufwärmtraining.

auf dem Academy-Gelände: Ohne Fleiß kein Preis! Ziel ist es, möglichst viele Erfahrungspunkte zu sammeln. Dies erreicht man unter anderem dadurch, dass man ein spezielles Training absolviert. So könnt ihr eure Fähigkeiten am Netz verbessern, an eurem Aufschlag feilen oder das Returnspiel üben. Im hochmodernen Trainingscenter stehen mit der Ballmaschine oder der Übungswand zwei weitere Möglichkeiten zur Erhöhung der Erfahrungspunkte zur Verfügung. Fühlt ihr euch fit und austrainiert, wird es ernst. In der Tennishalle fordert ihr den über euch platzierten Schüler zum Match heraus. Verlasst ihr den Platz siegreich, winken viele Erfahrungspunkte. Hat man von diesen genügend angehäuft, steigt der Level des Schützlings. Mit jedem neuen Level könnt ihr die Fähigkeiten eures Tenniscracks in den Bereichen Spin, Schlagkraft, Schnelligkeit oder Treffsicherheit verbessern. Somit könnt ihr selbst entscheiden, ob aus eurem Talent ein wieselflinker Netzspieler oder ein Grundlinien-

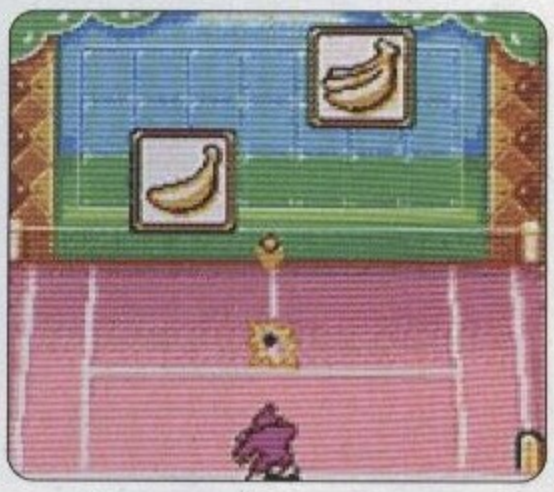
Mit den gesammelten Erfahrungspunkten könnt ihr eure Fähigkeiten verbessern.

Info

Maximaler Fun dank Mini-Games

Ihr könnt den harten Trainingsalltag eures Tennistalents durch neun spaßige Mini-Games auflockern. Angenehmer Nebeneffekt: Ihr schult die Fähigkeiten eures Spielers. So müsst ihr beim Target Shot vorgegebene Schlagvarianten (Lob, Slice, Schmetterball) spielen, während beim Shooting-Star-Minispiel Zielgenauigkeit gefragt ist. Mit den gespeicherten Highscores könnt ihr überdies eure Freunde beeindrucken.

Später habt ihr die Auswahl aus neun verschiedenen Varianten.



An dieser Wand gilt es, die beweglichen Ziele zu treffen.

Auf dem weitläufigen Gelände geben euch erfahrene Spieler nützliche Tipps. Im örtlichen Restaurant kann man sich nach den Matches entspannen

spieler mit viel Power wird. Habt ihr euch bei den Junioren nach ganz vorne gespielt, wartet bei den spielstarken Senioren eine neue Herausforderung.

Spiel, Satz und Sieg Mario

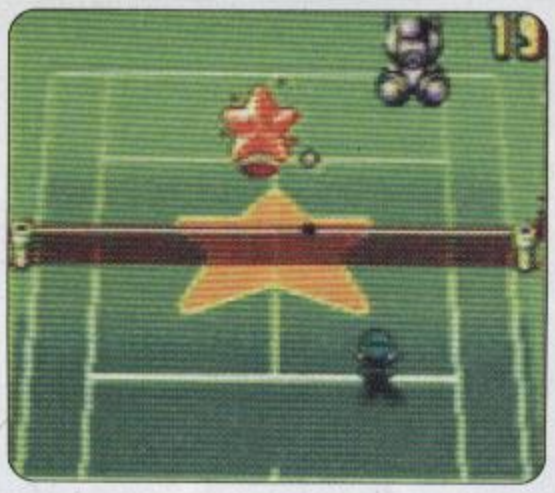
Die tadellose Spielbarkeit der *Nintendo 64*-Version wurde auch auf dem *Game Boy Color* eindrucksvoll umgesetzt. Wer von euch schon das eine oder andere Match auf dem *Nintendo 64*-Court bestritten hat, wird sich auch in der *Game Boy Color*-Variante schnell heimisch fühlen. Auf dem Tennisplatz sind dank der durchdachten Steuerung alle Finessen und Schlagarten des beliebten Sports möglich. Schon nach kurzer Einspielzeit entwickeln sich packende Matches mit harten Grundlinienduellen, überraschenden Stoppbällen, fiesen Lobs und tückischen Slice-Bällen. Gegen die ständig stärker werdende CPU-Konkurrenz muss jeder Punkt herausgespielt werden, blinde Netzattacken werden gnadenlos mit einem unerreichbaren Passierball bestraft. Netzroller und der berühmte Becker-Hecht sorgen für zusätzliche Dramatik auf dem Court. Die technische Präsentation ist dank einer flüssigen Darstellung des Spielgeschehens ebenso tadellos wie das Gameplay. Allein der Mario-Tour-Modus mit seinen geschickt integrierten Rollenspiel-Elementen sorgt für wochenlangen Spielspaß und eine lang anhaltende Motivation auf dem *Game Boy Color*. Dazu wurde mit der *Transfer Pak*-Option ein tolles Feature integriert. Es ist einfach ein tolles Gefühl, wenn man mit seinem auf dem *Game Boy Color* trainierten Tennis-Zögling die illustre *Nintendo 64*-Konkurrenz so richtig aufmischt und sich den Turniersieg holt! Alles in allem ist Mario Tennis ein weiteres Juwel für euren

Natürlich schwingt auch das schwache Geschlecht den Schläger.

INFO

Übung macht den Meister

Neben den Mini-Games und den diversen Lektionen der erfahrenen Tennistrainer gibt es noch weitere Trainingsmöglichkeiten auf dem Akademie-Gelände. Zwei High-Tech-Geräte sorgen dafür, dass ihr eure Fähigkeiten mit dem Racket weiter verbessern könnt. Zum einen könnt ihr mithilfe einer modernen Ballmaschine eure Return-Qualitäten unter Beweis stellen, während beim Spiel an der Wand das Treffen beweglicher Ziele zum Erfolg führt. Habt ihr die vorgegebenen Ziele erfüllt, winken ebenfalls wieder wichtige Erfahrungspunkte.



Bei der futuristischen Ballmaschine sind schnelle Reaktionen vonnöten.

GAME BOY COLOR

Mario Tennis

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Tennis
Spieler: . . . . . 1-2 (Link-Kabel)
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

„Grandioses Tennisspektakel mit massig Langzeitmotivation!"

Die Mumie

Wenn vorwitzige Archäologen verfluchte Mumien zum Leben erwecken, dann ist spannende Abenteuer-Action fast wie im Kino vorprogrammiert.

Im Spiel steuert ihr abwechselnd die drei Kinofilm-Hauptfiguren.

Mit Konamis neuem *GBC*-Titel zum Kinofilm „The Mummy" fallen die ägyptischen Untoten jetzt auch auf Nintendos Handheld ein, um die Welt heimzusuchen: Der böse, vor 3.000 Jahren lebendig begrabene Hohepriester Imhotep wird von drei beherzt-tollpatschigen Abenteurern zu neuem, düsterem Leben erweckt und hat bereits zehn schreckliche Plagen in petto, mit denen er rachsüchtig die Erde überziehen will! Das Spiel hält sich eng an die teils lustige, teils gruselige Filmhandlung und geizt nicht mit mumifizierten Widersachern und packenden Kampfeinlagen. Doch vor allem ist regelmäßig euer Knobel-Geschick gefragt, wenn ihr zielstrebig euren Weg durch die 46 labyrinthischen Levels des Titels finden müsst. Dabei steuert ihr abwechselnd die aus dem Kinofilm bekannten Charaktere Evelyn, ihren Bruder Jonathan und den Glücksritter Rick. Wird Evelyn im Handlungsverlauf vom Team getrennt, steht auch noch Ardeth Bay, der Führer einer geheimen Sekte, zur Wahl. Je nach Charakter könnt ihr beim Durchkämmen der Labyrinthe übrigens besondere Spezialfähigkeiten einsetzen: Evelyn öffnet Türen mit Magie, Jonathan ist Sprengstoffexperte, Rick ein hervorragender Gewehrschütze und Sektenführer Ardeth Bay ein Schwertkampf-Profi. Ziel jedes Levels ist dabei immer das erfolgreiche Meistern des Labyrinths, das Überwinden der verschiedenen Mumien, Skarabäen, Zombies und anderer Gegner sowie das Auffinden aller im Areal verborgenen Spezial-Gegenstände. Ihr werdet euch noch wundern, wie lange ihr in diesem spannenden Action-Adventure beschäftigt seid, bis ihr schließlich gegen Imhotep persönlich antreten und ihn mit dem goldenen Buch des Lebens zurück in seine Hölle der Untoten verbannen könnt!

Die tapfere Evelyn hat die Fähigkeit, verschlossene Türen mit Magie zu öffnen.

An Bord eines Segelschiffs muss sich Rick vor finsteren Messerwerfern verstecken.

GAME BOY COLOR

Die Mumie

Hersteller: . . . . . Konami
Genre: . . . . . Action-Adventure
Spieler: 1
Speichern: . . . . . Passwort
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

„Spannende Grusel-Action fast so schön wie im Kino!"

„The Mummy" interactive game © 2000 Universal Studios.
™ Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All Rights Reserved.
© 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Micro Machines V3

Publisher THQ drückt aufs Gaspedal und bringt die beste Folge von Micro Machines für den Game Boy Color überhaupt raus.

Niemand möchte eigentlich so richtig wissen, was sich hinter der Wohnzimmer-Couch verbirgt. THQs Spielzeugautos dringen dorthin vor, wo noch nie ein Staubsauger gewesen ist. Ob ihr nun über den verkrümelten Frühstückstisch heizt oder den Billardtisch umkrempelt – mit Micro Machines V3 erlebt ihr in spannenden Rennduellen den Haushalt aus der Spielzeugperspektive. 42 ungewöhnliche Strecken und 15 Mini-Autos stehen zur Auswahl und lassen sich mit schmucken Extras aufrüsten. Dank genialer Steuerung lässt sich sogar ein Freund vor denselben *Game Boy Color* spannen und zum Duell fordern. Furiosen Mehrspieler-Rennen steht damit sogar ohne Link-Kabel nichts im Wege.

Action auf dem Spieltisch: Die Pik-4-Karte wird zur Sprungschanze.

Das famose Zartgemüse gibt eine gute Streckenmarkierung ab. Vorsicht beim Kaffeefleck!

GAME BOY COLOR

Micro Machines V3

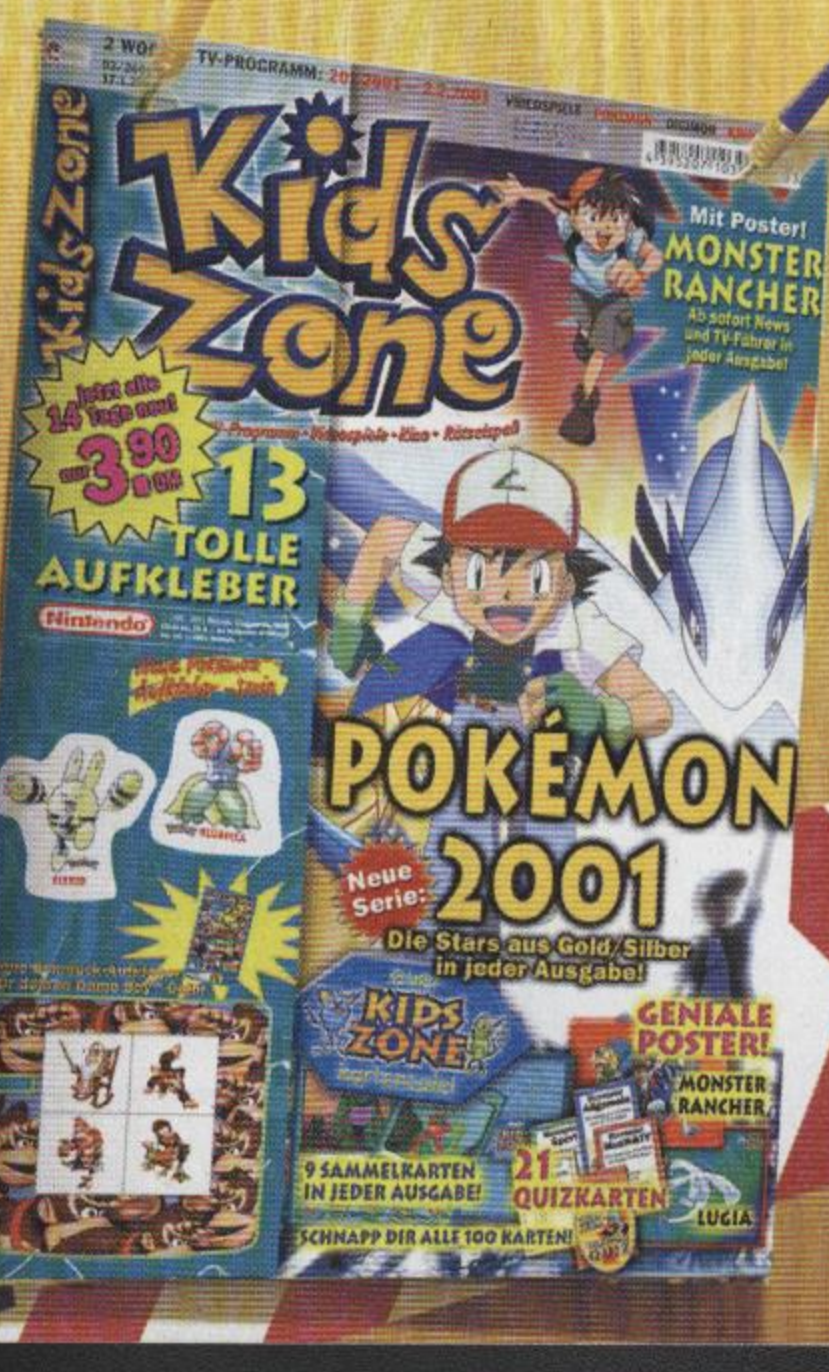
Hersteller: . . . . . THQ
Genre: . . . . . Rennspiel
Spieler: . . . . . 2 (gleichzeitig) – 8 (abwechselnd)
Speichern : . . . . . Passwort
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

„Abgefahrene Spielzeug-Raserei mit hohem Suchtfaktor."

Micro Machines V3 © 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All Rights Reserved. „Codemasters" ® and the Codemasters Logo are registered trademarks of Codemasters. Developed by THQ International, Ltd. and distributed under license from Codemasters. „Micro Machines" is a trademark owned by Galoob Toys Inc., a Hasbro affiliate. THQ International, Ltd. is using the Micro Machines trademark pursuant to a license. THQ International, THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc., the parent corporation of THQ International, Ltd. All rights reserved.

KIDS ZONE –
EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE
ALLE 14 TAGE NEU!



Erwachsene bitte anklopfen!

– Alle neuesten Infos zu Pokémon, Dragon Ball und Monster Rancher.
– Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
– Spieletipps für Game Boy und Nintendo 64

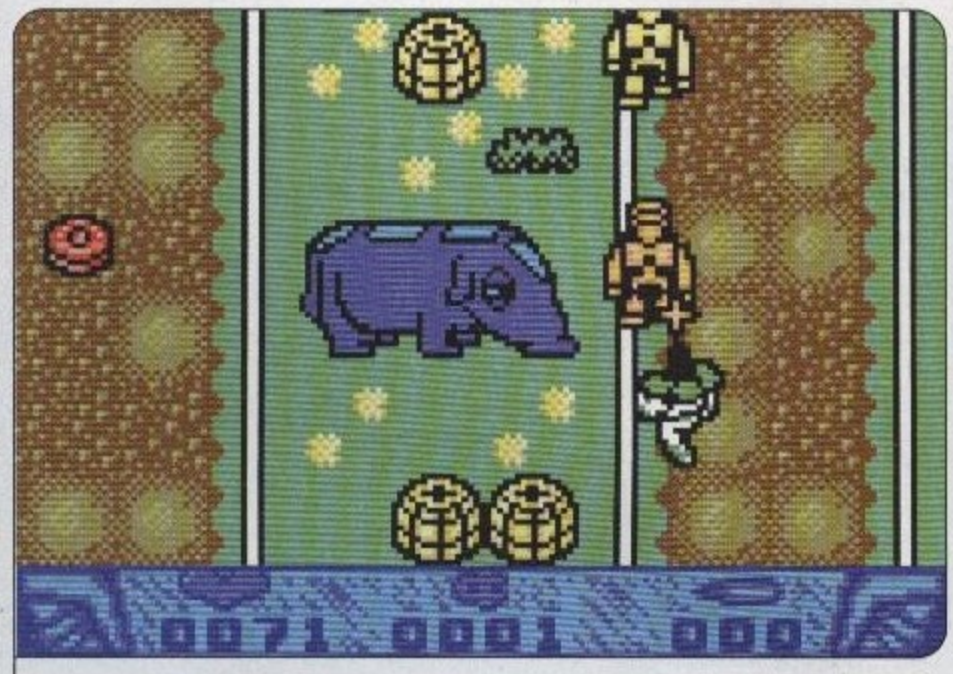
YOUNG AREA

– Musik- und Kinotipps
– Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
– Nur geniale DM 3,90

Captain Buzz Lightyear Star Command

Der finstere Imperator Zurg will die Weltherrschaft an sich reißen. Da hat er seine Rechnung aber ohne den heldenhaften Buzz Lightyear gemacht!

Auf seinem Hoverboard, einem schwebenden Surfbrett, ist Buzz Lightyear äußerst beweglich und deutlich schneller als auf Schusters Rappen.



Unterwegs in der Spielwelt bekommt Captain Buzz es regelmäßig mit Zurgs Robo-Armee und seltsamem Spielzeug wie diesem blauen Elefanten zu tun.

Ihr kennt ihn sicher aus dem Kino: Captain Buzz Lightyear of Star Command, den zum Leben erwachten Spielzeug-Raumfahrer und guten Freund von Woody, dem Cowboy. Im neuen GBC-Abenteuer von Activision könnt ihr Buzz jetzt in Action erleben, allerdings ohne seinen Kumpel aus Toy Story. Denn Imperator Zurg, der Erzfeind von Captain Lightyear, strebt gerade wieder einmal die Weltherrschaft an. Keine Frage, dass Buzz Lightyear solche unartigen Machtpläne nicht tatenlos hinnimmt. Durch zwölf spannende Levels könnt ihr den heroischen Captain steuern, während euch Zurgs Truppen jagen und in jedem Areal neue Boss-Gegner lauern. Zwar könnt ihr Letzteren anfangs recht leicht entkommen, müsst euch ihnen jedoch am Ende eines Levels schließlich stellen. Mithilfe eurer Weltraumwaffen, zusätzlicher Special Items und etlicher Transportvehikel, die ihr unterwegs finden könnt, solltet ihr jedoch mit den allermeisten Bösewichtern schnell fertig werden. Netterweise sind etliche Zurg-Anhänger ziemlich einfach in ihre Schranken zu weisen, was den Titel besonders für jüngere, weniger routinierte GBC-Fans interessant machen dürfte. Übrigens: In jedem Gebiet sind geheime Sammel-Medaillen versteckt, für die ihr sicher noch mehrmals in die einzelnen Areale zurückkehren werdet. Und bald schon dringt dann auch aus eurem Kinderzimmer Buzz Lightyears heldenhafter Ausruf: „Bis zur Unendlichkeit! Und noch weiter!"

Für Weltraum-Held Buzz Lightyear ist kein Abenteuer zu gewagt.

Auch ein schnelles, schnittiges Jet Bike gehört zum Fuhrpark von Captain Buzz Lightyear.

GAME BOY COLOR

CAPTAIN BUZZ LIGHTYEAR

Hersteller: ..... Nintendo
Genre: ..... Action
Spieler: 1
Speichern: ..... Passwort
Sprache: ..... Deutsch
Veröffentlichung: ..... Erhältlich

FAZIT

LUSTIGE SPIELZEUG-ACTION FÜR JÜNGERE ZOCKER

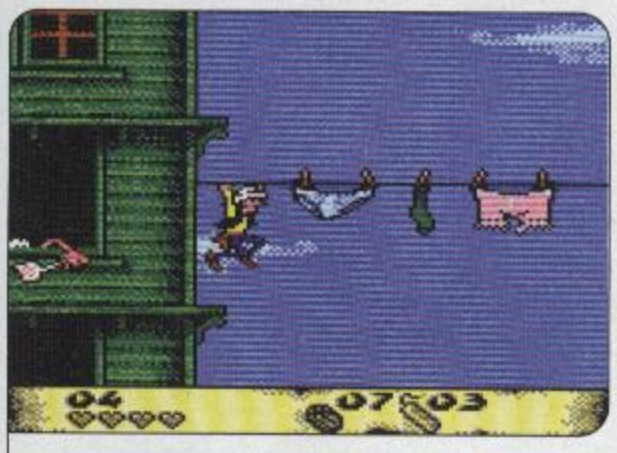
© 2000 LUCKY LUKE © LUCKY LUKE COMICS 2000
© 2000 Infogrames.

Original Toy Story elements © 2001 Disney. All other elements © 2001 Disney/Pixar. All rights reserved. Developed by Traveller's Tales. Published and distributed by Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 2001 Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Lucky Luke – Banditenexpress

Der Mann, der schneller schießt als sein Schatten, lässt seinen Colt erneut rauchen.

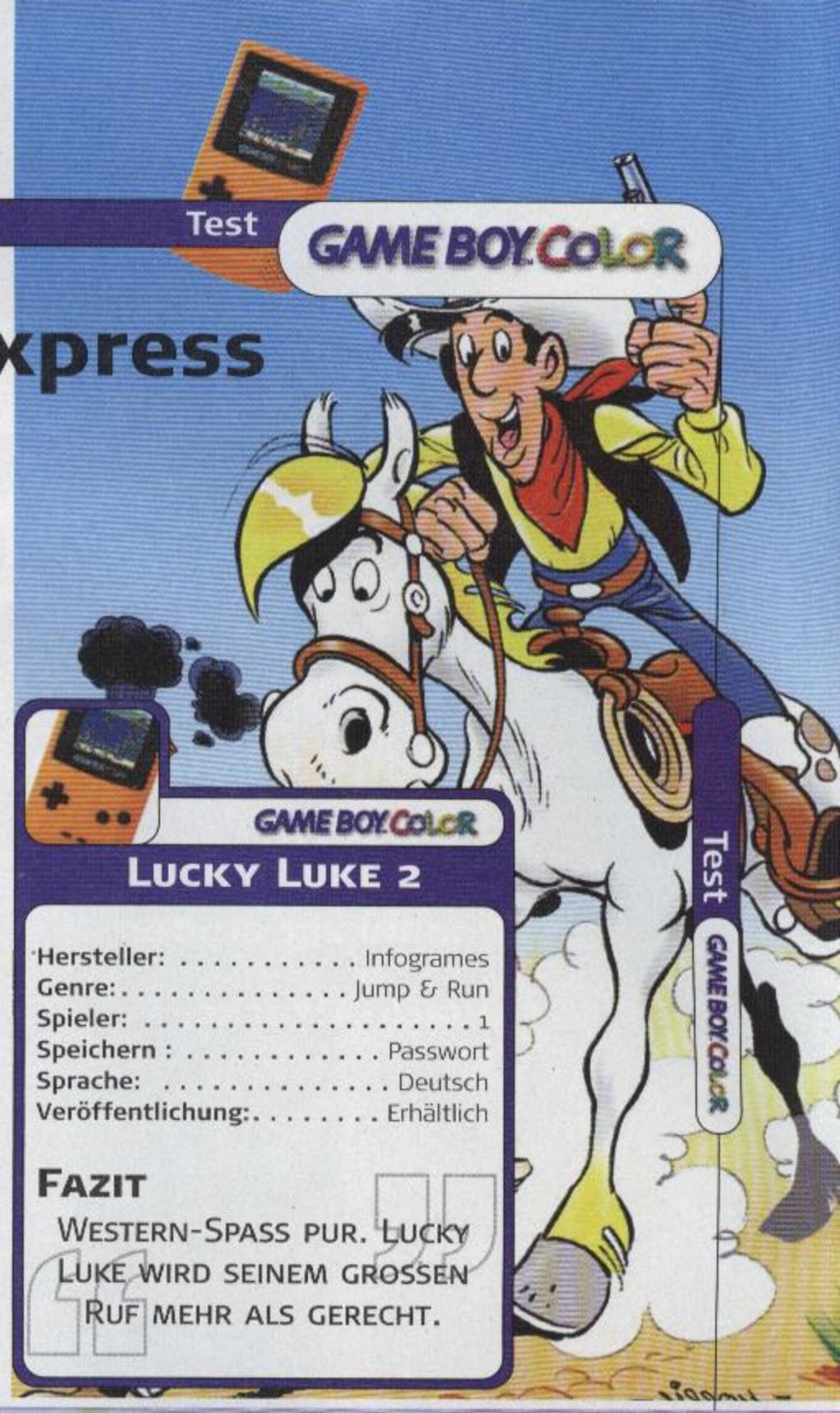
Es ist doch immer dasselbe. Kaum hat Westernheld Lucky Luke die Daltons im Gefängnis abgeliefert, da büchsen die trotteligen Schwerverbrecher auch schon wieder aus. Zusammen mit anderen steckbrieflich gesuchten Banditen kapern sie einen Zug und fliehen quer durch Amerika. Lucky Luke steht nun eine harte Verfolgungsjagd durch über 16 grafisch bombastische Levels und fünf spaßige Mini-Games bevor. Mit von der Partie sind natürlich auch sein Pferd Jolly Jumper und der dusselige Gefängnishund Rantanplan.



Auf Banditenjagd erschrecken Lucky Luke selbst alte Unterhosen nicht.

Puzzeln mit Rantanplan. So dumm kann der Hund also doch nicht sein.

© 2000 LUCKY LUKE © LUCKY LUKE COMICS 2000
© 2000 Infogrames.



GAME BOY COLOR

Lucky Luke 2

Hersteller: ..... Infogrames
Genre: ..... Jump & Run
Spieler: 1
Speichern : ..... Passwort
Sprache: ..... Deutsch
Veröffentlichung: ..... Erhältlich

Fazit

Western-Spass pur. Lucky Luke wird seinem grossen Ruf mehr als gerecht.

Nuperman empfiehlt:

Nix, nur N-ZONE

N-Zone: Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color

N-Zone: Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen

N-Zone: Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, Pokémon-Zone und Poster

N-Zone: Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Sammelkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 3,90 DM

Nas neistgekaufte Nintendo-Nagazin!

Donald Duck Quack Attack

Der Super-Erpel schlägt zurück! Zur Rettung seiner Freundin Daisy bläst Donald zur großen Quack-Attacke.

Wenn es um Daisy geht, zeigt Donald im Geisterhaus keine Furcht.

Gundel Gaukeleys Wohnstube sollte mal wieder aufgeräumt werden.

Beim Maya-Tempel wird der Grafikprozessor wirklich gut ausgenutzt!

So hat sich die frisch eingestellte Reporterin Daisy ihren ersten Arbeitstag auch nicht vorgestellt: Kaum hat sie ihren Interviewpartner, den zwielichtigen Magier Merlock, endlich vor dem Mikrofon, da schnappt dieser über und erklärt Daisy kurzerhand zur Geisel. Glücklicherweise hat Donald das Ganze live im Fernsehen mitangesehen und macht sich nun auf den Weg, seine Möchte-Gern-Freundin zurückzuholen. Bis er letztendlich Merlock im finalen Duell gegenübersteht, muss er sich durch 24 Levels kämpfen und seinen Rivalen Gustav Gans in die Schranken weisen, der natürlich seinerseits die Lorbeeren einheimsen will. Geht man erst mal mit dem Super-Erpel auf Entdeckungstour, bemerkt man schnell, mit wie viel Liebe zum Detail die Disney-Welt eingefangen wurde. Besonders Donalds Launen wurden perfekt umgesetzt und bieten zu jeder Spielsituation die passende Gemütsäußerung. Von seinen typischen Wutanfällen über Freude bis hin zu Ohnmachtsattacken wird euch Donald sofort in seinen Bann ziehen.

GAME BOY COLOR

Quack Attack

Hersteller:	Ubi-Soft
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern :	Passwort
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Fazit

„24 Levels Disney-Spass. Auf dem GBC legt sich Donald wirklich ins Zeug."

© 2000 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.
Under license by © 2000 Disney. All Rights Reserved.

PC CD ROM

GAME BOY COLOR

Dreamcast

ACTION GAME
AB 8 JAHRE

PlayStation

GESUCHT

PSX/DC AB 19.01.2001
PC/GBC AB 08.02.2001

JETZT BIST DU FELLIG!

Rette sich, wer kann! Die kaltschnäuzige Cruella De Vil braucht 102 Welpen für ihren Dalmatinermantel. Dafür will sie deiner Familie und deinen Freunden das Fell über die Ohren ziehen! Als mutiger Dalmatinerwelpe rennst, springst, bellst, buddelst, schnüffelst und paddelst du durch 16 Level und 4 Mini-Spiele! Eine fantastische Mission mit vielen Bekannten aus dem Kinoabenteuer. Erhältlich für PC, PlayStation, Game Boy Color und Dreamcast und als Junior Game mit 5 lustigen Spielen auf PC.

EIDOS INTERACTIVE ACTIVISION INFOGRAMES

Disney INTERACTIVE

klink, liedig & erat

© Disney

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

NINTENDO®, GAMEBOY™ AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.

® SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega.

www.disney.de/DisneyInteractive/

Game Boy Color Lexikon

Hardware & Zubehör

Welche verschiedenen *Game Boys* gibt es überhaupt? Mit welchem empfehlenswerten Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *Game Boy Color*-Games noch mehr Spaß? In diesem Infokasten könnt ihr euch einen Überblick über das sehenswerte Zubehörprogramm für den *Game Boy Color* verschaffen!

Game Boy Color

Den *Game Boy Color* gibt es schickerweise in verschiedenen Ausführungen, die technisch natürlich identisch sind. Da sollte für jeden etwas dabei sein. Besonders cool: Die transparente Edition, die einen kleinen Einblick in das spektakuläre Innenleben des *Game Boy Color* gewährt.

Game Boy AC/DC-Adapter

Keine Lust auf leere Batterien? Keinen Bock, ständig die Batterien aufladen zu müssen, obwohl ihr in den eigenen vier Wänden spielt? Dann besorgt euch den praktischen AC/DC-Adapter, mittels dem ihr den *Game Boy Color* an die Steckdose anschließen könnt. Das lästige Laden entfällt dann endlich.

Game Boy Camera

Cool! Mit der schicken Kamera, die übrigens in vier verschiedenen Farben erhältlich ist, könnt ihr coole Schwarzweiß-Fotos schießen. Die Kamera passt sowohl für den „alten" *Game Boy* als auch für den *Game Boy Color*. Die geschossenen Fotos werden allerdings immer nur im Schwarzweiß-Format zu sehen sein.

Light Max 2

Super! Der Light Max sorgt dafür, dass ihr sogar im Dunkeln *Game Boy*-Spiele zocken könnt! Außerdem wird das Bild auch ein ganzes Stück vergrößert, wodurch ihr manche versteckten Extras vielleicht sogar leichter entdecken könnt. Mit diesem Aufsatz sieht der *Game Boy Color* darüber hinaus besonders cool aus!

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in fremde Rollen? Diese Games sind bestens geeignet!

Pokémon Special Pikachu Edition

Nintendo.....1-2 Spieler

Dieses Spiel entfaltet im Gegensatz zur Roten und Blauen Version erst auf dem Color-Screen seine ganze Pracht. Pikachu ist Ashs ständiger Begleiter!

Pokémon Rote/Blaue Edition

Nintendo.....1-2 Spieler

Neueinsteigern kann man diese Editionen wärmstens empfehlen.

The Legend Of Zelda: Link's Awakening DX

Nintendo.....1 Spieler

Endlich gibt's dank des GBC den Klassiker nun in Farbe.

Jump & Run

Hüpfspiele gehören nach wie vor zu den beliebtesten Spielegattungen.

Donkey Kong Country

Nintendo.....1-2 Spieler

Wahnsinn, was Rare hier für ein Jump-&Run-Werk abgeliefert hat! Das Spiel ist sogar besser als das SNES-Original. Unbedingt antesten!

Wario Land 3

Nintendo.....1 Spieler

Der Erzfeind von Mario ist auf dem *Game Boy Color* wieder einmal in Höchstform.

Donkey Kong Land 2

Nintendo.....1 Spieler

Ihr könnt nicht genug von Donkey Kong bekommen? Dann holt euch dieses Game!

Taktik/Strategie

Denken, knobeln, tüfteln: Diese Spiele sind ein toller Zeitvertreib.

Tetris DX

Nintendo.....1-2 Spieler

Tetris ist wohl allen Spielefans bestens bekannt. Tetris DX ist noch ein ganzes Stück abwechslungsreicher und grafisch spektakulärer gelungen. Der ideale Zeitvertreib.

Pokémon Trading Card Game

Nintendo.....1-2 Spieler

Hier kommt man an die besten Pokémon-Sammelkarten ran.

Bust-A-Move 4

Acclaim.....1 Spieler

Ein echter Tüftel-Klassiker: Reaktionsschnelligkeit und Zielgenauigkeit sind gefragt.

Action

Ihr wollt es richtig krachen lassen? Diese Titel werden euch begeistern.

Buffy The Vampire Slayer

THQ .....1 Spieler

Das Spiel zur populären TV-Serie ist ein echter Leckerbissen, den man als Buffy-Fan nicht versäumen darf. Action und Spannung sind garantiert.

Turok: Rage Wars

Acclaim .....1 Spieler

Die Umsetzung der bekannten N64-Serie ist für den *Game Boy* sehr gut gelungen. Nicht versäumen!

Power Rangers: Lightspeed Rescue

THQ .....1 Spieler

Die bekannten TV-Helden sind wieder einmal bestens in Form.

Wings Of Fury

TLC.....1 Spieler

Ein cooles Ballerspiel, in dem ihr mit einem Flugzeug durch die Luft düsen und ballern dürft.

Army Men

3DO .....1 Spieler

Die Army Men sind kleine Spielzeugsoldaten, ganz in der Tradition des Kino-Hits Toy Story.

Rennspiele

Flotte Flitzer! In der ersten Startreihe tummeln sich eine Reihe von Knüllern.

Mickey's Racing Adventure

Nintendo.....1-2 Spieler

Ein klasse Rennspiel mit dem Disney-Superstar in der Hauptrolle. Ein weiteres Rennspiel mit Mickey & Co. folgt übrigens in Kürze!

TOCA Touring Cars

Codemasters.....1-4 Spieler

Der Name Codemasters bürgt ganz einfach für hervorragende Rennspiele, die alle begeistern.

F1 Racing Championship

Ubi Soft .....1 Spieler

Einmal wie Schumi losdüsen? Dieses Spiel macht es möglich.

Championship Motocross 2001

THQ .....1 Spieler

Mit einem Motorrad querfeldein über die Pisten jagen? Hier darfst du es!

MicroMachines V3

THQ ....1-8 Sp. (Party-Modus)

MicroMachines sorgte seinerzeit auf SNES schon für Spielspaß, die neue Version ist noch besser!

Action-Adventures

Hüpfen, rätseln, kämpfen: Die hier aufgeführten Games bieten alles!

Metal Gear Solid

Konami .....1 Spieler

Für Action-Fans ist das Spiel ein Genuss. Die Umsetzung des legendären Spieleklassikers ist nämlich genial gelungen! Unbedingt einmal antesten und mit Snake loslegen.

Conker's Pocket Tales

Nintendo.....1 Spieler

Aus der Meisterwerkstatt von Rare kommt dieses spektakuläre Abenteuerspiel mit Conker.

Rayman

Ubi Soft .....1 Spieler

Einer der beliebtesten und erfolgreichsten Spielehelden macht auch auf dem *Game Boy* eine gute Figur.

Der König der Löwen 2

Activision.....1 Spieler

Das Spiel zum bekannten Kinofilm kann alle Erwartungen erfüllen.

Tomb Raider

THQ .....1 Spieler

Da schau her! Superstar Lara Croft ist auf dem *Game Boy Color* elegant wie eh und je!

Sportspiele

Für Sport ist es draußen zu kalt? Dann schlüpft in die Rolle von Sportlern.

Mario Golf

Nintendo.....1-2 Spieler

Was gibt es Schöneres, als eine geruhsame Partie Golf mit Mario! Dank Transfer Pak dürft ihr problemlos Charaktere mit der ebenfalls erhältlichen N64-Version tauschen.

Int. Track & Field

Konami.....1-2 Spieler

Schweißtreibende Sportdisziplinen warten in diesem umfangreichen Spiel von Konami auf euch.

Dave Mirra Freestyle BMX

Acclaim .....1-4 Spieler

Tolle Spielidee: Jagt mit dem BMX-Bike durch die Halfpipe!

MTV Sports: Pure Ride

THQ .....1 Spieler

Das ist wirklich cool! Mit dem Board an den Füßen schlitterst du steile Abhänge hinunter und vollführst Tricks.

MTV Sports: Skateboarding

THQ .....1 Spieler

Klasse! Hier könnt ihr ohne Gefahr Skateboard-Tricks ausprobieren.

Aktuelle Hits

Hier zeigen wir euch die aktuellsten Spielehits für den *Game Boy Color*, die derzeit die Charts dominieren.

Pokémon Trading Card Game

Nun könnt ihr auf dem *Game Boy Color* Jagd auf die Sammelkarten machen!

Int. Karate 2000

Messt euch im sportlichen Schlagabtausch im Klassiker von Publisher Studio 3!

Donkey Kong Country

Donkey Kong Country ist das beste Jump & Run für den *Game Boy Color*.

Pokémon Pinball

Das aktuelle Flipperspiel mit den Pokémon ist ein echter *Game Boy Color*-Hit!

Charts

1 (1) #25 Pikachu

Entwicklungsstufen:
Pikachu → (Donnerstein) Raichu

2 (2) #150 Mewtu

Entwicklungsstufen:
Keine Entwicklungsstufen

3 (3) #9 Turtok

Entwicklungsstufen:
Schiggy → Lev. 16 Schillok → Lev. 36 Turtok

4 (4) #6 Glurak

Entwicklungsstufen:
Glumanda → Lev. 16 Glutexo → Lev. 36 Glurak

5 (5) #26 Raichu

Entwicklungsstufen:
Pikachu → (Donnerstein) Raichu

6 (7) #7 Schiggy

Entwicklungsstufen:
Schiggy → Lev. 16 Schillok → Lev. 36 Turtok

7 (6) #1 Bisasam

Entwicklungsstufen:
Bisasam → Lev. 16 Bisaknosp → Lev. 32 Bisaflor

8 (8) #8 Schillok

Entwicklungsstufen:
Schiggy → Lev. 16 Schillok → Lev. 36 Turtok

9 (9) #10 Raupy

Entwicklungsstufen:
Raupy → Lev. 7 Safcon → Lev. 10 Smettbo

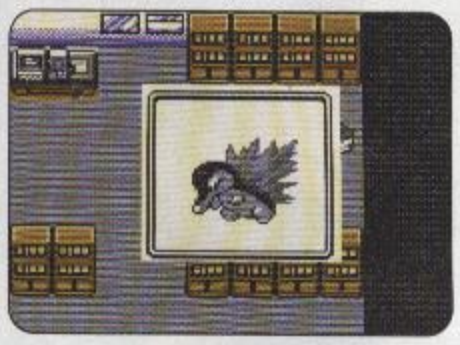
10 (-) #13 Hornliu

Entwicklungsstufen:
Hornliu → Lev. 7 Kokuna → Lev. 10 Bibor

Vogel-Pokémon sind die Stars der Goldenen und Silbernen Edition.

Pokémon Goldene/Silberne Edition

Anfang April ist es endlich so weit: Dann erscheinen die sehnlichst erwarteten, neuen Pokémon-Editionen Gold und Silber! Die kommenden GBC-Rollenspiel-Hits bieten viele neue Pokémon und eine stattliche Zahl von sinnvollen Erneuerungen und Erweiterungen wie Echtzeit-Handlung, übersichtliches Item-System, neue Pokémon-Klassen sowie viele neue Features, die euch wirklich gefallen werden. Der großartige Pokémon-Spaß wird die Fans schlichtweg begeistern.



Im Pokémon-Labor dürft ihr eines von drei neuen Pokémon wählen.

Trainer, die ihr auch diesmal regelmäßig trefft, setzen jetzt oft neue, starke Pokémon ein.

Pokémon Puzzle Challenge

Mit Pokémon Puzzle Challenge erfährt die Anfang März für das *Nintendo 64* erscheinende Pokémon Puzzle League bald ihre Umsetzung für den GBC. Die Handheld-Variante funktioniert dabei ebenfalls nach dem spannenden Puzzle-Prinzip: Aufsteigende Klötzchenreihen müssen nach Farben sortiert und dadurch abgebaut werden. So einfach die Spielidee auch wirkt, die Puzzelei hat wirklich großes Suchtpotenzial. Zudem treten für euch etliche der neuen Pokémon zum Wettkampf an, während ihr euch in sechs Spielmodi allein oder zu zweit (Link-Kabel) durch die diversen Puzzle-Runden knobeln müsst. Ähnlich wie bei Pokémon Pinball wird mit Pokémon Puzzle Challenge auf dem GBC erneut ein an sich eigenständiges, spannendes Spielprinzip bestens mit dem Pokémon-Thema verknüpft: Ein Riesenspaß sowohl für Pokémon- als auch für Puzzle-Fans.

Im kommenden GBC-Highlight lasst ihr für Puzzle-Duelle eure Team-Pokémon antreten.

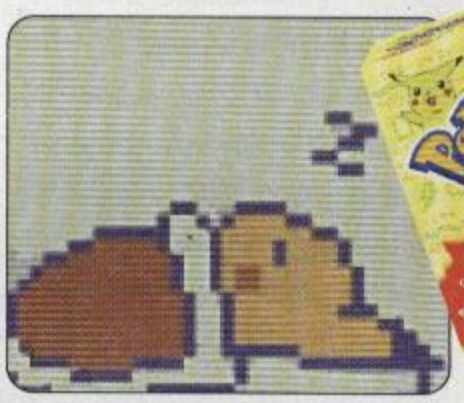
Ganz klar: Die USA-Verpackung kündet von Puzzle-Spaß pur.

Besonders reizvoll bei Pokémon Puzzle Challenge: die vielen neuen Pokémon.

Pokémon Pikachu Color

Hättet ihr gedacht, dass schlafende Pokémon schnarchen? In Pokémon Pikachu Color, dem richtig bunten Nachfolger von Pokémon Pikachu, könnt ihr euch bald schon selbst davon überzeugen! Denn wie im Vorgänger dürft ihr auch beim neuen Pedometer wieder ein eigenes Pikachu in allen Lebenslagen beobachten, es mit erwanderten Watt aufziehen und dadurch seine Freundschaft gewinnen. Aber die nächste Pedometer-Generation kann noch mehr: Das Gerät ist deutlich üppiger mit Animationen ausgestattet als der Vorgänger. Auch eine Infrarot-Schnittstelle gibt es jetzt, über die ihr mit anderen Besitzern von Pokémon Pikachu Color eure gesammelten Watt tauschen könnt. Diese Infrarot-Schnittstelle dient sogar zum Watt-Transfer auf die Goldene und Silberne Edition von Pokémon: Dort gibt's dafür eine Überraschung.

In bunten Farben pflegt ihr Pikachu bei Pokémon Pikachu Color.



Ein müdes Pikachu muss schlafen – und Pokémon schnarchen doch!

Pokémon Pikachu Color ist mit den neuen Editionen kompatibel.

Je besser Pikachu gepflegt wird, desto glücklicher und zutraulicher ist der Kleine.

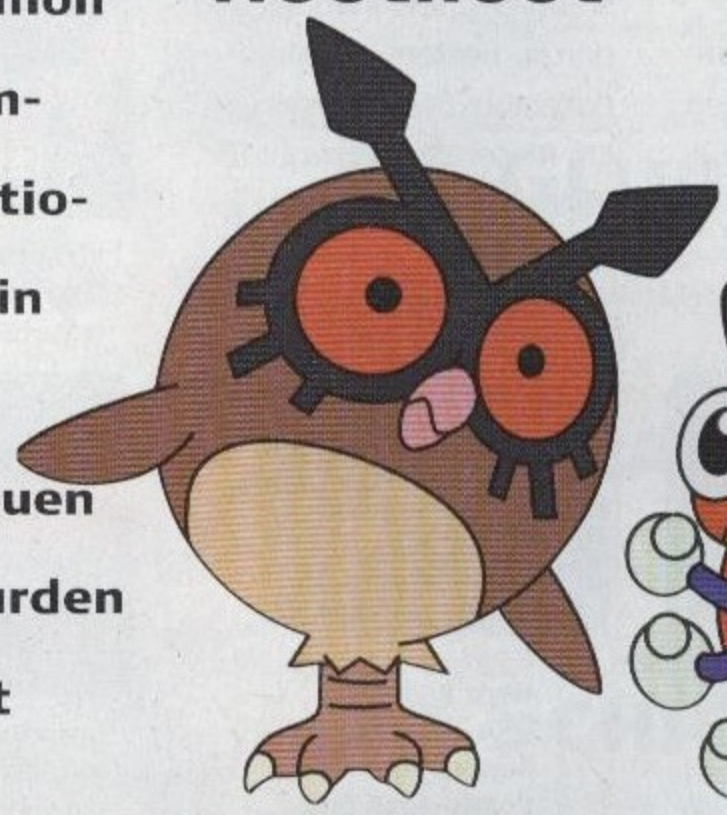
Wie Pikachu seine Zeit verbringt? Auch Fernsehen gehört zu seinen Hobbys.

Die ersten neu

Noch ranken sich viele Geheimnisse um die deutschen Namen aller neuen Pokémon aus den kommenden Editionen. Doch ein paar von Pikachus neuen Kollegen wurden bereits jetzt „getauft“!

Vogel-Pokémon Hoothoot steht auch auf einem Bein absolut fest.

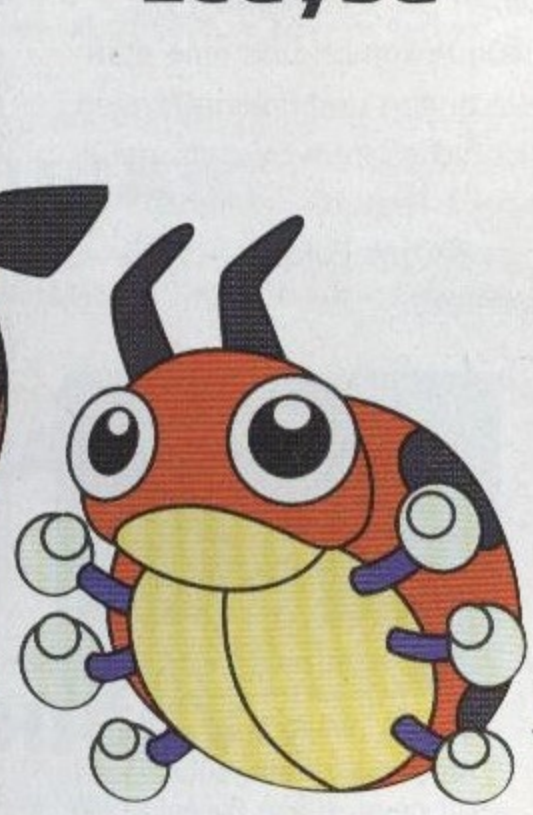
Hoothoot



Das an eine einheimische Eule erinnernde Pokémon Hoothoot vereint in sich die Pokémon-Typen Normal und Flug. Als nachtaktives Pokémon kann es in der Goldenen und Silbernen Edition nicht tagsüber gefangen werden. Am Abend begegnet ihr Hoothoot jedoch mit ziemlicher Sicherheit. Um ein Hoothoot zu besiegen oder erfolgreich zu schnappen, setzt ihr am besten Elektro-, Eis- oder Gesteins-Pokémon ein, denn diese sind dem Pokémon-Typ Flug klar überlegen. Mit steigendem Erfahrungslevel lernt Hoothoot viele neue, unter anderem auch starke Psycho-Attacken.

Käfer-Pokémon Ledyba erinnert stark an einen Marienkäfer.

Ledyba



Das Käfer-Pokémon Ledyba findet ihr ausschließlich in der Silbernen Edition, wo ihr es lediglich am frühen Morgen schnappen könnt. Selbst dann ist Ledyba aber sehr selten. Ledyba ist kein kämpferisches Pokémon, sondern verfügt hauptsächlich über Defensiv-Techniken. Es besitzt nur wenige starke Attacken wie Kometenhieb, für die dem Pokémon jedoch die nötigen AP (Angriffspunkte) fehlen, um echten Schaden anzurichten. Allerdings: Selbst wenn Ledyba sich wenig für Trainer-Duelle eignet, sieht es doch so niedlich und ungewöhnlich aus, dass es in keinem Pokédex fehlen darf.

Blubella wirkt zierlich und wie von einer Blumenwiese gepflückt.

Blubella

Das anmutige Blumen-Pokémon Blubella vereinigt in sich die Element-Typen Pflanze und Gift und ist eine bisher unbekannte Weiterentwicklung von #043 Myrapla und #044 Duflor. Gab man Duflor in der Roten, Blauen oder Gelben Edition einen Blattstein, wurde aus Duflor ein #045 Giflor. Löst man Duflors Entwicklung in der Goldenen oder Silbernen Edition stattdessen mit einer neu hinzugekommenen Entwicklungsstufen, einem Sonnenstein, aus, so entsteht ein Blubella als letzte Evolutionsstufe. Sonnensteine kommen in der Goldenen und Silbernen Edition recht häufig vor.

Bald könnt ihr auch auf Deutsch mit Pokémon-Professoren von unterwegs telefonieren.

Zuerst besiegt ihr euren Rivalen in den neuen Editionen und gebt ihm dann einen neuen Namen.

© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo

euen Pokémon

Vogel-Pokémon Ho-oh ist in der Goldenen Edition die Hauptfigur.

Laschoking ist die Weiterentwicklung von #079 Flegmon und #080 Lahmus.

Energiebündel Elekid ist eine Vorstufe von #125 Elektek.

Vogel-Pokémon Lugia kennt man aus Pokémon-Film Nummer zwei.

Ho-oh

Das legendäre Vogel-Pokémon Ho-oh ist die Schlüsselfigur und zugleich das wahrscheinlich stärkste Pokémon der Goldenen Edition. Da Ho-oh die Elementklassen Feuer und Flug in sich vereint, verfügt das Pokémon über sehr effektive Feuer-Attacken, kann aber im Kampf auch Erholung einsetzen und dadurch seinen Punktevorrat regenerieren. Manchmal passiert es sogar, dass ein geschnapptes Ho-oh ein eigenes Item dabei hat: heilige Asche. Gehorcht euch das Ho-oh, könnt ihr diese jederzeit (aber nur einmal) einsetzen und damit alle eure Team-Pokémon zugleich komplett heilen.

Laschoking

Bei Laschoking handelt es sich um eine Weiterentwicklung aus #079 Flegmon und #080 Lahmus. Aber es ist wirklich nicht leicht, ein Laschoking zu bekommen, da es sich nur durch den Pokémon-Tausch per Link-Kabel entwickelt. Außerdem: Um Laschoking zu ergattern, müsst ihr zuerst ein spezielles Item in den Editionen aufstöbern, den Königstein. Nur dann, wenn das zu entwickelnde Lahmus diesen Stein beim Link-Kabel-Tausch in seinen Händen hält, setzt beim Empfänger die ersehnte Evolution ein. Diese lohnt sich jedoch in jedem Fall, denn Laschoking ist wirklich ziemlich mächtig.

Elekid

Das selbstbewusste Elekid ist als waschechtes Elektro-Pokémon ein richtiges Energiebündel, das in Kämpfen stehts sehr gute Chancen hat. Um das begehrte Pokémon Elekid zu erhalten, muss man allerdings eine ganz besondere, bislang noch unbekannte Methode anwenden, von der wir auch in dieser Ausgabe des "Club Nintendo"-Magazins leider noch nicht so viel erzählen dürfen. Es handelt sich dabei um ein völlig neues Spielelement, dass es in den bisherigen Editionen noch nicht gab. Was glaubt ihr, was man tun muss, um einen Elekid zu bekommen? Schreibt uns einfach!

Lugia

Die Größenverhältnisse der Pokémon auf dieser Seite entsprechen nicht der Realität.

Das legendäre Vogel-Pokémon Lugia vereinigt in sich die Element-Fähigkeiten Flug und Psycho. Darüber hinaus erlernt es sehr effektive Wasser-Attacken wie beispielsweise Hydropumpe. Gerät es in Bedrängnis, kann es mit der Technik Erholung seinen gesamten Punktevorrat auffrischen. Dies macht Lugia zu einem fast unbesiegbaren, wirklich Ernst zu nehmenden Duell-Widersacher, gegen den man nur mit gut trainierten Team-Pokémon in hohen Levels eine Chance hat. Der Entwicklungslevel, auf dem ihr Lugia in den zwei Editionen antreffen könnt, ist übrigens sehr unterschiedlich.

Pokémon Lexikon

Pokémon-Fans, aufgepasst! Hier zeigen wir euch alle Spiele und Bücher rund um Pikachu & Co.!

Es gibt nicht nur Pokémon-Spiele, sondern auch eigenständige Pokémon-Hardware, die wir euch hier vorstellen.

Pokémon Pikachu Nintendo 64

Die beliebte N64-Konsole, auf der ihr natürlich nicht nur Pokémon Snap oder Stadium, sondern alle Spiele wie beispielsweise Legend Of Zelda: Majora's Mask zocken könnt.

Pokémon Pikachu Pedometer

Witzig! Ihr müsst euren ständigen Begleiter Pikachu bei Laune halten, indem ihr ihn mit Energie versorgt und mit ihm spielt. Dafür müsst ihr fleißig laufen!

Welche Pokémon-Spiele gibt es für den *Game Boy* und den *Game Boy Color*?

Pokémon Rote Edition

Zusammen mit der Blauen Version war die Rote Edition das erste Pokémon-Spiel, das überhaupt in Deutschland veröffentlicht wurde.

Pokémon Blaue Edition

Wie die Zeit vergeht: Offiziell begann der Pokémon-Boom am 8. Oktober 1999 mit dem Erscheinen der Roten und Blauen Version.

Pokémon Special Pikachu Edition

Im Juni 2000 erschien die Gelbe Edition. Besonders gelungen: Die Farbenpracht auf dem *Game Boy Color* und die ständige Begleitung durch Pikachu.

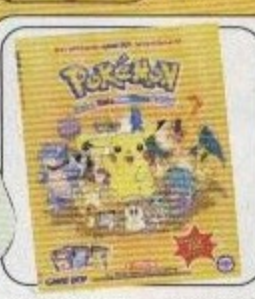
Pokémon Pinball

Flippern mit den Pokémon? Geht das überhaupt? Klar, und es macht wahnsinnig viel Spaß, die ganzen Pokémon einzufangen.

Pokémon Trading Card Game

Keine Lust mehr, die vielen Sammel-Karten immer mit herumzutragen? Dann holt euch das Sammel-Kartenspiel für den *Game Boy Color*.

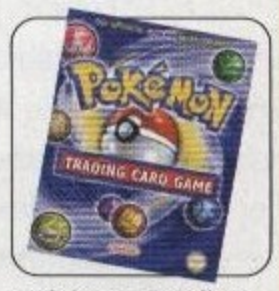
Ihr kommt nicht weiter? Da helfen Spieleberater!



Pokémon – Gelbe, Rote und Blaue Edition

Pokémon Stadium

Pokémon Snap



Pokémon Trading Card Game

Welche Pokémon-Spiele gibt es bislang für das *Nintendo 64*?

Pokémon Stadium

Super! Mit dem Transferk Pak könnt ihr geschnappte Pokémon vom N64 auf den GB oder vom GB auf das N64-Modul übertragen.

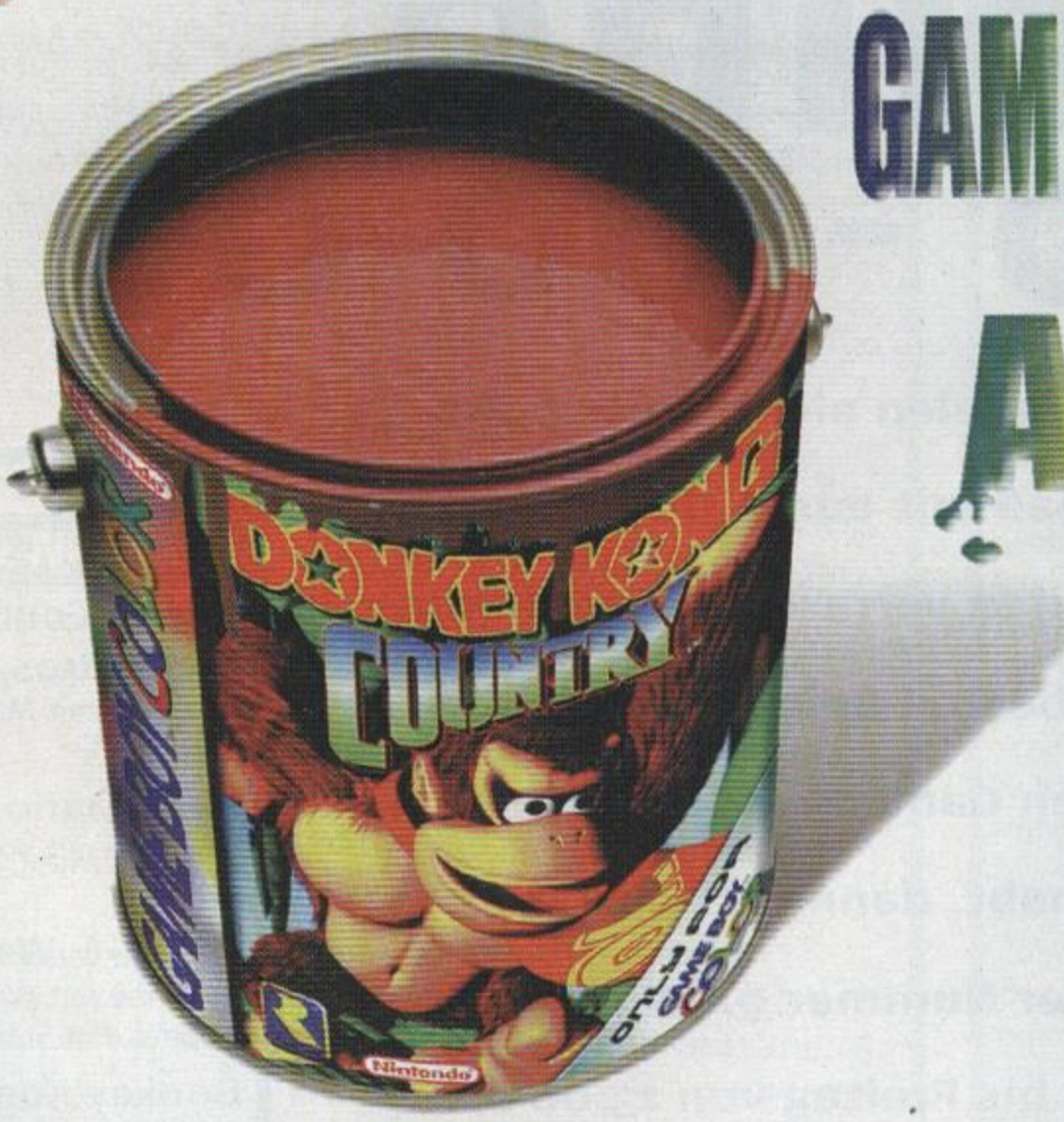
Pokémon Snap

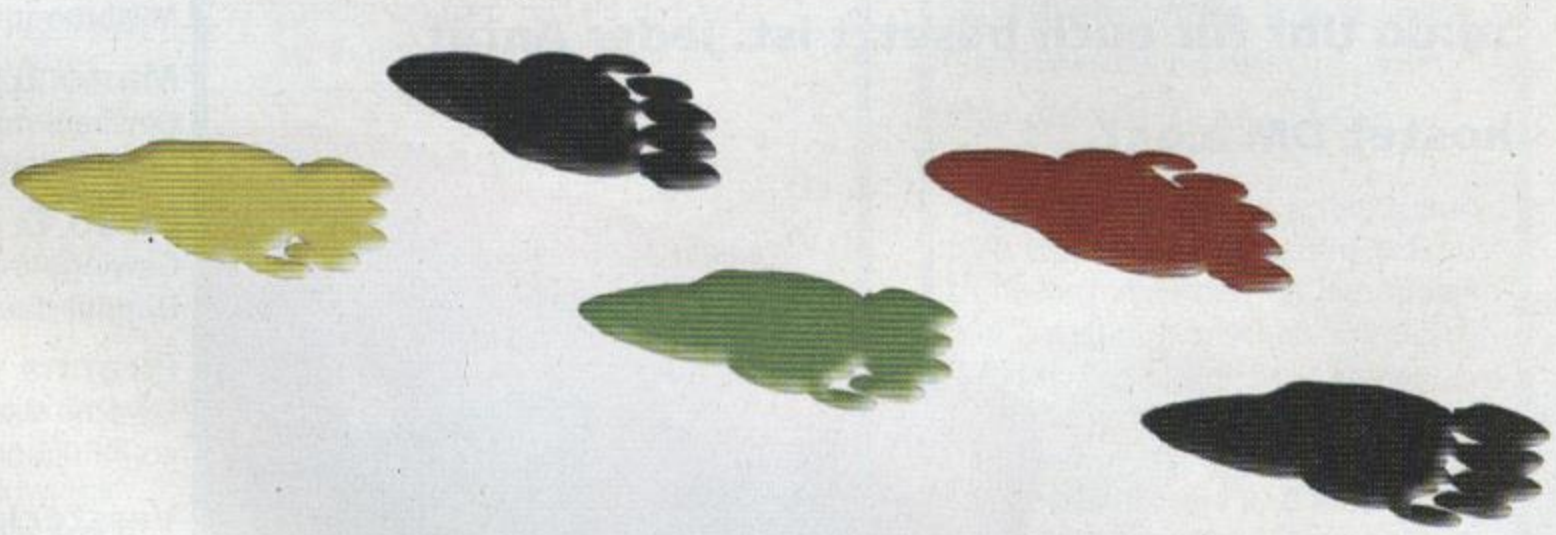
Ihr wolltet schon immer einmal Fotos von Pokémon schießen, die in freier Wildbahn leben? Dann holt euch Pokémon Snap für das N64.

Published by

Nintendo®

AFFENSTARKE GAME BOY COLOR ACTION





GAME BOY COLOR

ENDLICH GIBT ES DEN KULT-KLASSIKER

DONKEY KONG COUNTRY

AUCH FÜR DEN GAME BOY COLOR!

MIT EINZIGARTIGER GRAFIK, FANTASTISCHEM SOUND UND ATEMBERAUBENDEN ANIMATIONEN.

Der tierische Spielspaß. Alles andere ist total Banane.

© 2000 Nintendo. Game by Rare. Rareware logo is trademark of Rare.

deutscher Screentext

www.nintendo.de

Hotline
0190 - 00 00 00

Ihr kommt bei den Spielen nicht weiter? Ihr wollt noch mehr Spaß mit euren Games haben? Auf den Hotline-Seiten verraten wir euch knackige Tipps zu den besten Spielen für das Nintendo 64 und den Game Boy Color. Wenn ihr noch mehr Fragen habt, dann ruft einfach bei der Hotline unter der Nummer 0190-00 00 00 an, die von Montag bis Freitag von 13:00 bis 19:00 Uhr für euch besetzt ist. Jeder Anruf kostet DM 2,95!

NINTENDO64

Mario Tennis

Bonus-Courts:

Mario Bros. Court
Gewinne mit Mario den Mushroom Cup.

Baby Mario & Yoshi Court
Gewinne mit Yoshi den Mushroom Cup.

Wario & Waluigi Court
Gewinne mit Wario und Waluigi im Doppel den Star Cup.

Donkey Kong Court
Gewinne mit Donkey Kong den Mushroom Cup.

Mario & Luigi Court
Gewinne mit Mario und Luigi im Doppel den Star Cup.

Birdo & Yoshi Court
Gewinne mit Birdo und Yoshi im Doppel den Star Cup.

Piranha Court
Erreiche die perfekte Punktzahl von 50 im Piranha Challenge.

Versteckte Charaktere

Shy Guy
Um Shy Guy freizuspielen, musst du den Star Cup im Einzel gewinnen.

DK Jr.
Um DK Jr. freizuspielen, musst du den Star Cup im Doppel gewinnen.

Ein richtig affenscharfer Spezial-Bodenbelag mit starkem Donkey-Kong-Motiv wartet schon auf euch.

NINTENDO 64

Mickey's Speedway USA

Cheats

Digital-Tacho:
(Damit kann man zwischen digitaler und analoger Tachoanzeige umschalten)
Diesen Cheat erhält man, sobald der Cup Turbo-Trubel (spiegelverkehrt) mit einem Platinpokal erfolgreich beendet wird.

Umkehr-Münzen:
(Aufgesammelte Münzen erhöhen nicht die Endgeschwindigkeit, sondern senken sie)
Hol dir einen Platinpokal auf der Strecke Motor-Mania (spiegelverkehrt).

Schrei-Tüte:
(Anstatt der Hupe hörst du die Fahrer reden)
Erfahre dir einen Goldpokal auf den Strecken Turbo-Trubel, Motor-Mania und Asphalt-Alptraum im Halb-Profi-Schwierigkeitsgrad.

Mini-Fahrer:
(Flitze mit kleinen Fahrern auf den Strecken rum)
Gewinne einen Platinpokal in dem Cup Asphalt-Alptraum (spiegelverkehrt).

Regenbogen-Schleim:
(Benutze bunten anstelle von grünem Schleim)
Hol dir auf den ersten drei Strecken Turbo-Trubel, Motor-Mania und Asphalt-Alptraum im Schwierigkeitsgrad Amateur jeweils einen Goldpokal.

Turbo-Felder aus:
(Auf den Strecken gibt es keine Beschleunigungsfelder mehr)
Hole einen Platinpokal in dem Cup Flinke Flitzer (spiegelverkehrt).

Abspann ansehen:
(Ermöglicht es, den Abspann anzuschauen)
Diesen Cheat erhältst du, sobald du den Cup Finale Furios im Schwierigkeitsgrad Profi mit einem Goldpokal abgeschlossen hast.

Musikbox:
(Höre dir 43 Musikstücke an)
Fahre auf der Strecke Finale Furios (spiegelverkehrt) so lange, bis du einen Platinpokal hast.

Unbegrenzte Versuche:
(Du hast nun unendlich Continues)
Diesen Cheat bekommst du, wenn du im Cup Flinke Flitzer einen Goldpokal holst.

New Orleans:
(Bonus Strecke kann man nur im Zeitfahren anwählen)
Hole einen Platinpokal in allen Cups und überfahre auf der Trainingsstrecke 20 Eier. Sobald du das 20. Ei überrollt hast, hörst du einen Sound.

Bonusfahrer:

Trick
Gewinne die ersten drei Cups mit einem Goldpokal im Schwierigkeitsgrad Amateur, um Trick freizuspielen.

Track
Gewinne die ersten drei Cups mit einem Goldpokal im Schwierigkeitsgrad Halb-Profi, um Track freizuspielen.

Primus
Gewinne in allen Cups im Schwierigkeitsgrad Profi einen Platinpokal, um Primus freizuspielen.

Habt ihr in allen Cups als Profi Platin geholt, könnt ihr als kleine Belohnung anschließend mit Primus durchstarten.

Selbstverständlich steckt in Mickey's Speedway USA mehr als nur Rennspaß: massenhaft Special Features!

NINTENDO 64

Legend of Zelda: Majora's Mask

Allgemeine Tipps

Wie beeinflusse ich die Zeit?
Prinzipiell gibt es drei Möglichkeiten, den Zeitfluss zu manipulieren, alle haben etwas mit den magischen Kräften der **Ocarina** zu tun. Schließlich wird sie nicht umsonst die **Ocarina der Zeit** genannt. Manchen von euch wird die **Hymne der Zeit** sicherlich noch ein Begriff sein, und falls nicht, so taucht das Lied in einer Rückblende am Anfang des Spiels auf. Die **Hymne der Zeit** setzt das Spiel auf den Morgen des ersten Tages zurück. Die Vogelscheuche lehrt euch die **Ballade des Kronos** und das **Thema der Zeit im Wind**, sobald sie die **Ocarina** sieht. Mit diesen Liedern könnt ihr die Zeit verlangsamen, so dass ein Tag doppelt so lange dauert **(Ballade des Kronos)**, oder zu 6 Uhr morgens oder 18 Uhr abends springen, je nachdem was näher ist **(Thema der Zeit im Wind)**.

Wie bekomme ich meine Sachen wieder, die mir der Vogel Takkuri gemopst hat?
Wenn ihr euch längere Zeit außerhalb von Unruhstadt aufhaltet, so trefft ihr mit Sicherheit irgendwann mal auf den diebischen Vogel **Takkuri**. Der Vogel stellt keine Bedrohung für eure Gesundheit dar, aber er hat es auf funkelnde Gegenstände, wie z. B. euer Schwert, abgesehen. Nun habt ihr entweder die Möglichkeit, wieder an den Morgen des ersten Tages zu reisen (mit der **Hymne der Zeit**), oder ihr geht nach 22 Uhr in den **Kuriositätenladen** in Unruhstadt und kauft eure geklauten Sachen wieder zurück.

NINTENDO 64 — Tony Hawk's Pro Skater

Slow Motion:
Drücke im Spiel START (Pausenmenü) und halte den L-Knopf gedrückt. Drücke dann unten, unten, C oben, C rechts, links. (Der Bildschirm wackelt kurz, wenn du die Kombination richtig eingegeben hast.)

Fast Motion:
Drücke im Spiel START (Pausenmenü) und halte den L-Knopf gedrückt. Drücke dann rechts, hoch, unten, unten, hoch, unten. (Der Bildschirm wackelt kurz, wenn du die Kombination richtig eingegeben hast.)

Perfekte Balance:
Drücke im Spiel START (Pausenmenü) und halte den L-Knopf gedrückt. Drücke dann C oben, C rechts, links, C rechts, rechts, oben, unten. (Der Bildschirm wackelt kurz, wenn du die Kombination richtig eingegeben hast.)

Alle Tapes im Menü:
Drücke im Spiel START (Pausenmenü) und halte den L-Knopf gedrückt. Drücke dann C rechts, links, oben, C oben, C oben, rechts, unten, oben. (Der Bildschirm wackelt kurz, wenn du die Kombination richtig eingegeben hast.)

Trick-Punkte x 10:
Drücke im Spiel START (Pausenmenü) und halte den L-Knopf gedrückt. Drücke dann unten, rechts, oben, rechts, oben, links, C links. (Der Bildschirm wackelt kurz, wenn du die Kombination richtig eingegeben hast.)

Mit der richtigen Tasten-Kombination könnt ihr bei schwierigen Stunts wesentlich mehr Punkte absahnen.

GAME BOY COLOR — San Francisco Rush 2049

Mit den folgenden Codes könnt ihr alle Levels freischalten. Gebt die Codes im Passwort-Bildschirm ein.

Strecke	Code
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

NINTENDO 64 — 1080° Snowboarding

Bonusfahrer
Pandaboarder:
Um diesen Fahrer zu erhalten, müsst ihr in allen Highscore-Tabellen die ersten drei Plätze belegen. Geht in den Fahrerauswahl-Bildschirm (Statistik muss zu sehen sein) und wählt Rob Haywood an. Haltet nun den rechten C-Knopf gedrückt und betätigt gleichzeitig den A-Knopf. Die Eingabe muss sehr schnell erfolgen.

Eisboarder:
Gewinnt im Modus „Rennen" den „Expert"-Level. Geht in den Fahrerauswahl-Bildschirm (Statistik muss zu sehen sein) und wählt Akari Hiyami an. Haltet nun den linken C-Knopf gedrückt und betätigt gleichzeitig den A-Knopf. Die Eingabe muss sehr schnell erfolgen.

Goldboarder:
Gewinnt mit dem Eisboarder im Modus „Rennen" den „Expert"-Level. Geht in den Fahrerauswahl-Bildschirm (Statistik muss zu sehen sein) und wählt Kensuke Kimachi an. Haltet nun den oberen C-Knopf gedrückt und betätigt gleichzeitig den A-Knopf. Die Eingabe muss sehr schnell erfolgen.

Wer von euch hat noch nicht davon geträumt, sein Snowboard mit einem eisglatten Pinguin zu vertauschen?

Bonusboard
Pinguinboard:
Führt im Modus „Training" alle regulären Tricks aus. Geht in den Auswahlbildschirm für die Boards und bestätigt ein beliebiges Board mit dem C-Knopf unten (gedrückt halten) und zusätzlich dem A-Knopf.

Vollständige Trickliste
Betretet den Trainingsmodus (egal mit welchem Fahrer oder Board) und wählt dort Halfpipe oder Freeride. Führt den ersten Trick in der Trickliste aus, drückt in der Luft den C-Knopf rechts und wählt den Trick aus, den ihr bisher noch nicht geschafft habt. Bestätigt den Trick mit dem A-Knopf und vollführt eine saubere Landung (Z-Trigger). Jetzt wird der gewählte Trick als bestanden angezeigt.

GAME BOY COLOR

Buffy – The Vampire Slayer

Mit diesen Codes könnt ihr in die verschiedenen Levels hüpfen. Gebt die Codes im Load-Game-Menü ein.

Level	Code
2	9MD1WV
3	XTN4F7
4	5BVPL2
5	9D6F0S
6	TSCNB4
7	CSJTQZ
8	BNPXZ9
Finale	GH9MRY

GAME BOY COLOR

Moglis wildes Abenteuer

Um alle Levels einzeln anwählen zu können, gebt als Passwort BMHG ein und drückt START.

Mithilfe unseres Codes lassen sich sämtliche Levels blitzschnell zur einzelnen Anwahl freischalten.

Pokémon

Pokémon

Allgemeiner Trick

Verbessere die statistischen Werte deiner Pokémon!

Was: Dieser Trick ermöglicht es dir, die Werte eines deiner Pokémon leicht zu erhöhen.

Wie: 1: Gehe zum Indigo Plateau und besiege die Top Vier mit nur einem Pokémon (Selbstverständlich kannst du mehrere Pokémon mitnehmen, kämpfen solltest du jedoch nur mit einem).

2: Nachdem die Top Vier bezwungen wurden, legst du dieses Pokémon in deinem PC ab und holst es gleich wieder heraus.

3: Betrachte nun seine Werte und du wirst sehen, dass einige oder sogar alle Werte gestiegen sind (gewöhnlich um einen Punkt).

Pokémon

Pokémon Gelbe Edition

Wie bekommt ihr den Felsorden in Mamoria City (Rocko)?

Fangt euch ein Nindoran (w/m) und trainiert es bis auf Level 12. Auf diesem Level lernt es die Attacke Doppelkick. Damit sollte es euch möglich sein, Rocko und seine Steinpokémon zu besiegen.

Wo findet ihr das Pokémon Bisasam (Nr. 1)?

Dieses Pokémon bekommt ihr im Haus links neben dem Pokémon-Center. Um es zu erhalten, muss euer Pikachu sehr glücklich sein (trainieren). Nicht ablegen oder tauschen.

Wo findet ihr das Pokémon Glumanda (Nr. 4)?

Dieses Pokémon bekommt ihr auf der Route 24 von einem Trainer geschenkt.

Wo findet ihr das Pokémon Schiggy (Nr. 7)?

Dieses Pokémon erhaltet ihr, nachdem ihr Major Bob in Orania City besiegt habt, von der Politesse „Rocky" geschenkt. Allerdings muss euer Pikachu sehr glücklich sein (trainieren).

Welche Pokémon kommen nicht auf der Edition vor?

#13 Hornliu; #14 Kokuna; #15 Bibor

#23 Rettan; #24 Arbok

#26 Raichu

#52 Mauzi; #53 Snobilikat

#109 Smogon; #110 Smogmog

#124 Rossana

#125 Elektek

#126 Magmar

Wie erhaltet ihr das Surfing-Mini-Spiel?

Nachdem ihr euch auf dem *N64*-Spiel Pokémon Stadium ein Surfing Pikachu erspielt habt, könnt ihr in Fuchsania City zum Strand laufen. Dort findet ihr den Surfer „Dude", der euch das Mini-Spiel anbietet.

Was sind die Besonderheiten der Edition?

Das Pikachu läuft euch, wie in der Fernsehserie, hinterher. Außerdem verfügt es über Sprachausgabe.

Ihr könnt z. B. das Pokédex und die Boxen mit dem Game Boy Printer ausdrucken lassen.

Ihr trefft an vier Stellen im Spiel auf Jessie und James vom Team Rocket:

Mondberg (kurz vor dem Ausgang)

Prismania City Spielhalle (bevor ihr gegen Giovanni kämpft)

Pokémon Turm in Lavandia (bevor ihr Mr. Fuji rettet)

Silph Co. (bevor ihr Giovanni erneut bekämpft und bevor

GAME BOY COLOR

Inspector Gadget Operation Madkactus

Gebt folgende Codes als Passwort ein, um in verschiedene Welten zu gelangen:

FH2KBH
Welt 2-1 Die Behälter

FM!PQM
Welt 3-1 Der Krafter

FRVTLR
Welt 4-1 Die Wannen

FWQZ!?
Welt 5-1 Die Sicherheitsschächte

Per Eingabe-Code landet ihr ohne Umschweife im spannenden Wunschlevel eurer Wahl.

Benjamin Grossmann, Rangsdorf

Nadine Woitschach, Halle

Familie Höhenberger, Nürnberg

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob für uns? Dann schreibt uns einfach! Wir freuen uns über jeden Brief! Schickt ihn einfach an folgende Adresse:

Club Nintendo
Nintendo Center
D-63760 Großostheim

E-Mail:
info@nintendo.de

Telefax:
0 60 26 - 95 03 08

Togepi und Merril

BENJAMIN GROSSMANN, RANGSDORF

Ich wollte euch eine Frage stellen und ein von mir gezeichnetes Bild für eure Galerie zuschicken. Nun zur Frage: Wie erhalte ich bei der Blauen Version von Pokémon Merril und Togepi? Ich weiß, dass das schwer zu beantworten ist.

Deine Zeichnung von Pikachu und Lugia ist dir hervorragend gelungen, wir haben sie natürlich gleich in die Galerie aufgenommen. Zu deiner Frage: Die Pokémon Togepi und Merril, welche du sicherlich in der Pokémon-Fernsehserie entdeckt hast, sind nicht in der Blauen, Roten oder Special Pikachu Edition von Pokémon für den *Game Boy*, dem *Game Boy Color*-Spiel Pokémon Pinball, dem *Game Boy Color*-Spiel Pokémon Trading Card Game oder den *Nintendo 64*-Spielen Pokémon Stadium und Pokémon Snap zu finden. Erstmals auftauchen werden sie in den Goldenen und Silbernen Editionen von Pokémon für den *Game Boy*, die definitiv im April erscheinen. Viel Spaß noch beim Spielen!

Wo treffe ich Imakuni?

MARKUS MAIER, DARMSTADT

Zuerst möchte ich euch alles Gute für das neue Jahr wünschen und euch wieder einmal für das tolle Design des Magazins loben. Nun jedoch zu meinen Problemen.

Ich habe zwei Fragen zum Pokémon Trading Card Game und eine Frage zu Wrestlemania 2000 auf dem *Nintendo 64*.

Wann und wo kann ich im Pokémon Trading Card Game Imakuni? antreffen?

Welche Karte muss man Ishihara bringen und welche erhält man für den Tausch?

Ein Freund erzählte mir neulich, man könne in Wrestlemania 2000 ein Match bestreiten, das derjenige gewinnt, der den Gegenspieler mittels der in Brand gesetzten Ringseile zum Brennen bringt. Ich würde jetzt gerne wissen, ob das stimmt oder er sich das bloß ausgedacht hat.

Vielen Dank für deinen Brief, über den wir uns sehr gefreut haben. Beginnen wir auch gleich mit der Beantwortung deiner Frage zum Pokémon Trading Card Game. Imakuni? ist wohl die seltsamste und geheimnisvollste Person im Spiel. Er sagt von sich selbst, er wäre ein Popstar. Du triffst ihn hin und wieder zufällig im Nebenraum eines Clubs, ganz oben an der Wand.

Wenn du Ishihara bestimme Pokémon-Karten bringst, erhältst du Pikachu-Vorteilskarten. Du erhältst für

eine Pixi-Karte (Level 34) die Karte Surfing Pikachu (Level 13), für eine Ditto-Karte (Level 19) bekommst du die Flug-Pikachu-Karte (Level 12) und für Chaneira (Level 55) bekommst du Surfing Pikachu (Level 13).

Da es sich bei dem beliebten Spiel Wrestlemania 2000 für das *Nintendo 64* um einen Titel handelt, der nicht von Nintendo selbst, sondern von einem Lizenznehmer veröffentlicht wurde, können wir dir bei deinem Anliegen leider nicht behilflich sein. Bitte wende dich diesbezüglich direkt an den zuständigen Hersteller unter folgender Adresse: THQ, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst, Spiele-Hotline: 0190-50-55-11 (DM 1,21 pro Minute, Montag bis Freitag: 16:00 bis 20.00 Uhr)

Mew auf dem Game Boy

PATRICK FRITSCHKA, BUCKOW

Ich lese euer Heft seit zwei Jahren. Aber leider habe ich noch nicht lesen können, wie man das Pokémon Mew in der Roten oder Blauen Edition fangen kann. Ich bitte euch, dass ihr mir zurückschreibt!

Wir möchten dich erstgar nicht lange auf die Folter spannen und kommen gleich zu deinem Anliegen. Bei dem 151. Pokémon, das bekanntlich auf den Namen Mew hört, handelt es sich um eine Besonderheit, die im normalen Spielverlauf bei der Roten, Blauen und der Special Pikachu Edition von Pokémon auf dem *Game Boy* nicht zu finden ist. In Amerika konnte man sich dieses als Gewinn eines Wettbewerbs auf das Modul kopieren lassen. Auf der japanischen Messe Space World bestand ebenfalls die Möglichkeit, sich Mew an einem Display-Stand auf seine Kassette zu kopieren. Auch bei uns in Deutschland gab es im Dezember 2000 eine Sonderaktion, bei welcher man sich Mew auf sein Pokémon-Modul laden lassen konnte. Ob und wann wieder einmal eine solche Aktion stattfinden wird, steht derzeit leider noch nicht fest. Sollte es wieder so weit sein, werden wir euch natürlich sofort im "Club Nintendo"-Magazin darüber informieren!

Zelda-TV-Serie

NADINE WOITSCHACH, HALLE

Ich bin Nadine und absoluter Zelda-Fan. Ich muss euch ein dickes, fettes Lob aussprechen. Ich finde es einfach gut, dass ihr in den Ausgaben 5 und 6 genügend Platz für Link und Co. gelassen habt. Ihr habt sicherlich schon bemerkt, dass ich euch ein Bild geschickt habe. Es würde mich freuen, wenn ihr es abdruckt. Aber nun zu meinen Fragen.

Da es von Pokémon seit einiger Zeit schon eine TV-Serie gibt, wollte ich einmal wissen, ob es von Zelda: Ocarina Of Time oder Majora's Mask auch eine Serie gibt bzw. geben wird. Wenn ja, wo und wann?

Das angekündigte Zelda-Spiel für den *GAMECUBE*, wie heißt das?

Werdet ihr demnächst einen Comic abdrucken, der sich hauptsächlich um Link dreht? Wird demnächst ein Poster mit allen Charakteren aus Zelda: Majora's Mask erscheinen?

Wow, dein Gemälde gefällt uns wirklich sehr gut, du bist wirklich sehr kreativ veranlagt. Wir haben das Bild natürlich gleich in unsere aktuelle Galerie mitaufgenommen. Kommen wir nun zu deinen Fragen.

Da wir uns ausschließlich auf die Herstellung von Videospielkonsolen und die dazugehörige Software spezialisiert haben, liegen uns keine Informationen darüber vor, ob eine Fernsehserie zu Zelda: Ocarina Of Time oder The Legend Of Zelda: Majora's Mask geplant ist. Sollte es einmal so weit sein, werden wir dich sicherlich informieren. Derzeit ist auch noch nichts über ein geplantes Zelda-Abenteuer für den *Nintendo GAMECUBE* bekannt, bislang war Link lediglich in einer Entwicklungsstudie für den *GAMECUBE* zu sehen, die aber nichts mit einem geplanten *GAMECUBE*-Spiel zu tun haben muss. Was den Comic angeht, haben wir leider keine guten Nachrichten: Aus Platzgründen werden bis auf weiteres keine Comics im Magazin erscheinen, ein Poster mit den ganzen

Dimitri Imanbew

Marco Knorr, München

Andreas Grubert, Tangermünde

Claudia Marcinzcak, Hoyerswerda

Charakteren ist jedoch durchaus möglich. Lass dich überraschen!

Gold und Silber

LUKAS PER INTERNET

Ich habe ein paar Fragen an euch. Es wäre sehr nett, wenn ihr sie mir beantworten würdet!

Wann kommen eigentlich die Goldene und Silberne Edition von Pokémon in Deutschland heraus? In Japan sind die beiden Spiele schon seit 1999 erhältlich.

Wie heißen denn die hundert neuen Pokémon? Ich habe schon alle hundert neuen Pokémon gesehen, aber leider noch nicht alle Namen dazu!

Ich habe Bilder zu dem Spiel Pokémon Stadium 2 gesehen. Wann soll dieses Spiel bei uns erscheinen?

Nun meine letzte Frage: Wann kommen der *Game Boy Advance* und der *Nintendo GAMECUBE* in Deutschland heraus? Ich würde beide Konsolen so gerne haben, habe aber schon am 15. Juni Geburtstag und weiß nicht, ob ich sie mir bis zu diesem Zeitpunkt schon wünschen kann!

Du hast ja ganz schön viele Fragen, aber wir freuen uns, wenn wir unseren Lesern mit Infos weiterhelfen können. Legen wir also gleich los. Die Gold- und Silber-Editionen werden definitiv im April in Deutschland erscheinen. Es dauert übrigens deswegen etwas länger, weil nicht nur die ganzen Texte aus dem Japanischen übersetzt werden müssen, sondern auch passende deutsche Namen für die ganzen neuen Pokémon gefunden werden müssen, womit wir auch schon bei der zweiten Frage sind. Bislang sind nur sieben deutsche Namen bekannt, zum Beispiel Lugia, Laschoking, Ledyba, Blubella, Elekid und Hoothoot, in der kommenden Ausgabe werden wir aber die restlichen Namen nachreichen. Es steht nun übrigens auch fest, dass Pokémon Stadium 2 im Laufe des Jahres erscheinen wird.

Nun zur letzten Frage: Als Geburtstagsgeschenk kommen beide Konsolen leider noch nicht in Frage, es sei denn, du lässt dir Geld schenken und kaufst dir die Konsolen später selber. Der *Game Boy Advance* wird im Sommer in Deutschland erscheinen, für den *GAMECUBE* gibt es noch keinen definitiven Termin!

Foto des Monats

Steckbrief

Name
Katharina Ewen

Alter
9

Hobbys
Nintendo 64 spielen, Sport

Lieblingsspiele
Pokémon Snap, Pokémon Stadium, Super Mario 64

Größter Wunsch
Dass mein Bild in die Nintendo-Zeitschrift kommt!

Knuffig!

Ein schönes Bild schickte uns Katharina Ewen aus Linden.

Sie mag offensichtlich kleine knuddelige Tiere und ist dementsprechend natürlich auch ein echter Pokémon-Fan! Es versteht sich von selbst, dass wir ihr den größten Wunsch erfüllen!

Die Gewinner des Pokémon-Weihnachts-Wettbewerbs:

Bianca Doleschel, Runkel
Silvia Schmiedtke, Berlin
Petra Kempe, Arnstadt
Sascha Fois, Immendingen

Sechs Sonderpreise für:

BESTE ZWILLINGE
Lars Schücke, Bottrop

BEST NON-PLÄTZCHEN
Brigitte Julie-Thomala, Dortmund

BESTE KLEINFAMILIE
John Bohrmann, Berlin

BIGGEST PLATZ EVER
Sebastian Vanz, Rüdesheim

FRÖHLICHSTE FAMILIE
Peter Wudke, Altentreptow

DICKSTER PIKACHU
Dominik Bucher, Weil. Rhein

Lecker! Diese tollen Kuchen haben unsere Leser gebacken!

Die Gewinner des *Mario Tennis*-Wettbewerbs:

Für diesen genialen Tennisplatz gab es natürlich den Hauptpreis!

Nhung Nguyen, Berlin
Maricel Manke, Stadland
Johannes Ingerfurt, Nordhorn
Anja Holden, Datteln
Nina Löttker, Köln
Heike Vollmer, Unna
Gabi & Ron Prawitz, Berlin
Marcel Mohr, Pohlheim
Nicole Rebbert, Salzgitter
Tobias Hennig, Patenstein

Impressum
Club Nintendo

Herausgeber
Nintendo of Europe GmbH
Satoru Shibata

Redaktionsanschrift
Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim
E-Mail: info@nintendo.de
Telefax: 0 60 26 - 95 03 08

Redaktionelle Erstellung
COMPUTEC MEDIA AG
Nürnberg

Redaktionsdirektor
Hans Ippisch

Redaktion
Matthias Glaser, Jens Quentin, Jean-Reiner Jung

Layout
Silvia Heckel, Holger Lehne, Tanja Päßler

Lektorat
Michael Ploog (Textchef), Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Team Nintendo
Gabriele Schröder, Paul Ashcroft, Harald Ebert, Marko Hein, Mark-Philipp Hugo, Doris Kapraun

Produktionsleitung
Martin Closmann

Druck
Heckel GmbH, Nürnberg

Anzeigenverkauf
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.)

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.1.2001, Anforderung über Anja Krauß

Konsumentenberatung
0180 - 5 00 58 06
(DM 0,24 pro Minute) (Mo.-Fr.: 11-19 Uhr)

Spiele-Hotline
0190 - 00 00 00
(DM 2,95 pro Anruf) (Mo.-Fr.: 13-19 Uhr)

Club Nintendo Österreich
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62 - 8 89 21 92 39
Hotline: 06 62 - 87 63 48
(Mo.-Fr.: 9-12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13-17 Uhr, Mi.: 13-19.30 Uhr)

Club Nintendo Schweiz
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 061 - 3 19 98 20
Hotline: 061 - 3 19 98 36
(Mo.-Fr.: 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)

Club Nintendo Online
www.nintendo.de
www.pokemon.de
www.zelda.de

Erscheinungsweise
Sechs Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)
Abonnement-Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer: D 31192 F
Das "Club Nintendo Magazin" wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 2001 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im Club Nintendo Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Damals...

Was stand vor neun Jahren im Club-Nintendo-Magazin?

In der Ausgabe 1/1992 gab es neben einem Acht-Seiten-Bericht über das NES-Spiel Chip & Chap mit den gleichnamigen Helden von Disney vor allem eine ganze Menge Infos für Zelda-Fans. Es wurde nicht nur das *NES*-Game The Legend Of Zelda vorgestellt, sondern es gab auf einem Poster auch gleich noch eine Hyrule-Karte dazu. Außerdem wurden auf einer Seite eine Menge Fragen zu Zelda beantwortet. Weitere Spielehits in dieser Ausgabe waren Super Mario Bros. 3, Super R.C. Pro-Am, Little Nemo sowie Boulder Dash. Voller Stolz konnten wir auch vermelden, dass der *Game Boy* bei den internationalen Spieletagen mit dem Deutschen Spielepreis 1991 ausgezeichnet wurde. Das war für damalige Videospiele-Zeiten eine echte Sensation!

Vorschau
auf die nächste Ausgabe

NINTENDO 64

Banjo-Tooie

Der Vorgänger Banjo-Kazooie war nicht nur eines der erfolgreichsten *Nintendo 64*-Spiele überhaupt, sondern zählt auch heute noch zu den Lieblingsspielen von Jump&Run- und Action-Adventure-Fans. Beim umfangreichen Nachfolger haben die Entwickler von Rare tief in die Trickkiste gegriffen und eines der bislang bezaubernsten *Nintendo 64*-Games auf das Modul gebannt. Im nächsten Club-Nintendo-Magazin gibt's natürlich einen extragroßen Riesentest der neuen Abenteuer von Banjo und Kazooie!

GAME BOY COLOR

Pokémon Gold & Silber

Es ist so weit: Im April erscheinen die Goldene und Silberne Edition von Pokémon für den *Game Boy Color*. Eine Menge neuer Pokémon sowie zahlreiche neue Features, beispielsweise eine integrierte Uhr mit Einfluss auf das Gameplay, erwarten euch. Wir präsentieren in der kommenden Ausgabe logischerweise einen Megatest der neuen Spiele!

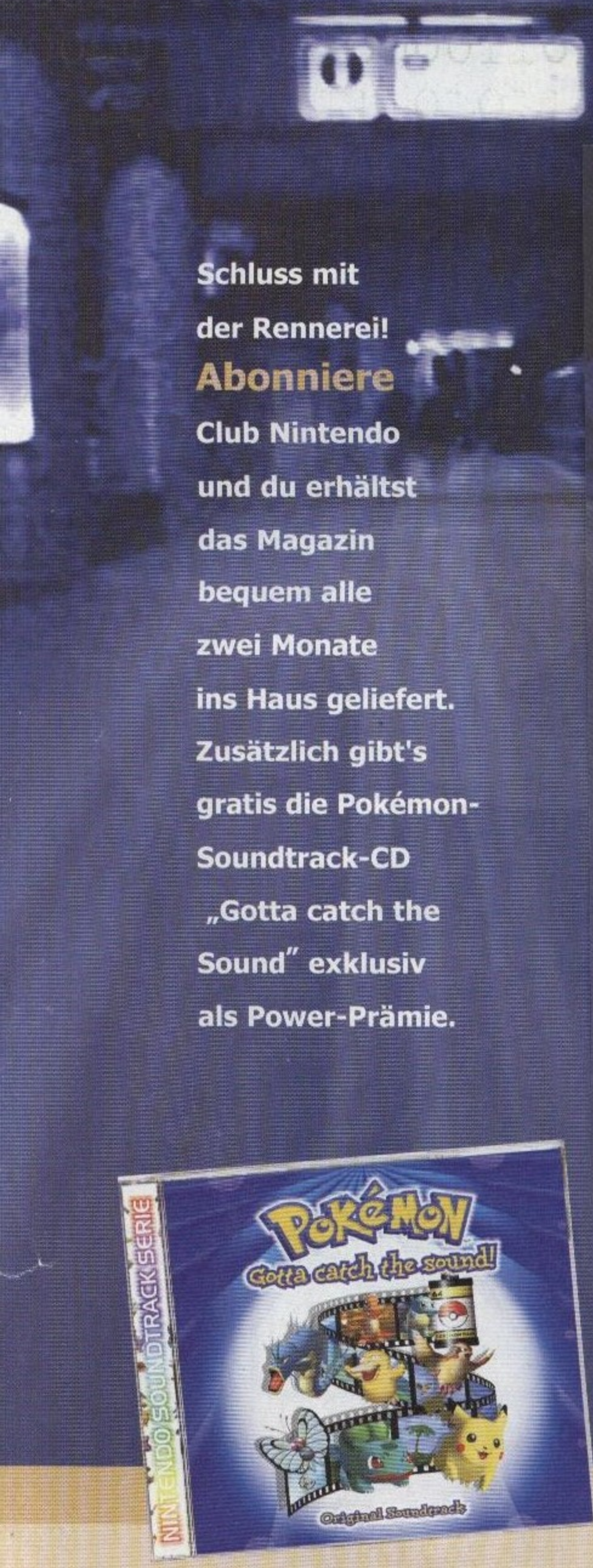
club Nintendo

Weitere Themen im April

Neue Hits für N64 und Game Boy Color

N64: Star Wars Episode I: Battle for Naboo, Indiana Jones und der Turm von Babel
Game Boy: Pocket Soccer, The Little Mermaid II und viele andere Spiele!

Nie mehr zu spät dran!



Schluss mit der Rennerei!

Abonniere Club Nintendo und du erhältst das Magazin bequem alle zwei Monate ins Haus geliefert. Zusätzlich gibt's gratis die Pokémon-Soundtrack-CD „Gotta catch the Sound" exklusiv als Power-Prämie.

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie", die es exklusiv für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet ihr die restlichen fünf Ausgaben eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

komplett für's Taschengeld

Adventure Pack

SPEED Link

WormLight

GameCase

NiMH Akkus

Netzteil

LinkCable

Gesamtpreis
Empf. VK DM **59,99**

Shock Grip

- Vibrationseinheit mit 2 Motoren
- Akku mit 14 Stunden Spielzeit
- Integrierter Sound Verstärker
- Stereo Lautsprecher
- Inklusive Netzteil

Empf. VK DM **59,99**

Gameboys™ nicht enthalten

Info-Line: 0180 512 5133 (DM 0,24/min.)

MARIO PARTY 2

DU BIST EINGELADEN.

Der Party-Spaß geht weiter: Mario Party 2. Teste Dein Reaktionsvermögen in sechs völlig neuen Spielwelten sowie 64 abgefahrenen Minispielen und zeige, wer der wahre Partylöwe ist. Ganz neu bei Mario Party 2: Du triffst Deine Nintendo-Helden in jeder Welt im passenden Outfit und wirst mit den Special Items Deine drei Mitspieler zum Staunen bringen. Hol' Dir die Eintrittskarte zur coolsten Party des Jahres!

www.nintendo.de

NINTENDO 64

Nintendo®